Enigma Amiga Run è un periodico GR Edizioni S.r.l., viale espinasse 93 20156 Milano - Reg. Trib. Milano n° 35 del 25/01/1988 - Distributore ME.PE. - V.le Famagosta, 75 - Milano - Spedizione in abb. postale gruppo /50 - Direttore Responsabile: Gianluigi Zanfrognini

Enigma

AMIGA RUN

79

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON CD-ROM ALLEGATO

Un bolide chiamato Cyberstorm 060 MKII

NEWS: IPISA 96 - Un nuovo clone da Phase5

PRODUTTIVITÀ: Cosa troviamo su Internet - INTERNET: Miami

REAL 3D: Fuoco e fiamme con Real - CD-ROM: Aminet 12, 13 e Set

DIDATTICA: Corso Arexx, "C++" e JAVA - CD-ROM: Hottest 6

SHAREWARE: Host Contacted - LIGHTWAVE: La rubrica e il tutorial

A PROPOSITO DI: Incontro con la Underground Software

SU CDROM: Planet Kit e FAQ in HTML

PARLI INTERNET? CATALOGO PRODOTTI E NUOVI ARRIVI www.dbline.it

VUOI RICEVERE IL NOSTRO LISTINO PRODOTTI OMAGGIO? TELEFONA

Db-Line

HELP LINE AMIGA
TEL. 0332/767383
ASSISTENZA TECNICA PRODOTTI DB LINE
DALLE 15:00 ALLE 18:00

PER ORDINI 0332/768000 DALLE 9:30 ALLA 23:00

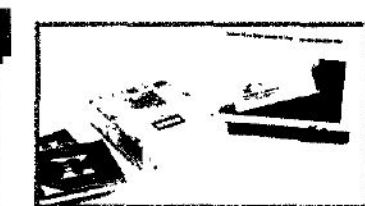
Photogenics™ *V. 2.0 CD-ROM* Innovativo programma grafico a 24 bit Disponibili. Upgrade da Versione precedente

AMIGA 4000
Tower con 68040 a 25 Mhz - Interfaccia SCSI su scheda madre - HD da 1 Gb e 6 Mb di RAM + Scala MM300

AMIGA 1200
(68020 - 14 Mhz - 2 Mb CHIP RAM)
Versione con HD 170 Mb Lit 1 190 000 Iva inclusa Disponibili offerte e Kit

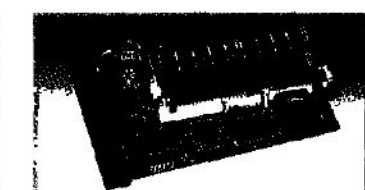
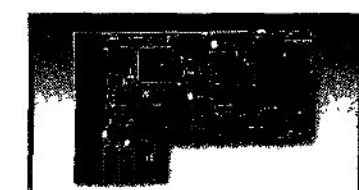
MICROVITEC AUTOSCAN 1438
Multiscan da 14", 0 28 dot pitch Aggancia tutte le risoluzioni AMIGA Frequenze oriz 15-38kHz, ver 45-90Hz Approvato MRPII

IOMEGA ZIP
Unità disco drive IOMEGA 100 Mb - tempo d'accesso 25ms - transfer rate fino a 1 2 Mb sec - necessita controller SCSI
Disponibile software Zip Tools per Squirell

SIMULA
Permette di collegare all' A1200 e alll A600 un Hard Disk da 3 5" IDE per PC Si collega facilmente alla porta IDE dell'Amiga

TANDEM PCMCIA 1200
Interfaccia PCMCIA per collegare qualsiasi CD-ROM IDE esterno all'A1200 - A/600 Completo software di gestione in dotazione

POWERS CD-ROM SCSI - 2
CD-ROM 2X / 4X SCSI per A1200 - A600 completo do controller SCSI Squirrel, case esterno, alimentatore 220V Completissimo software di gestione CD in dotazione

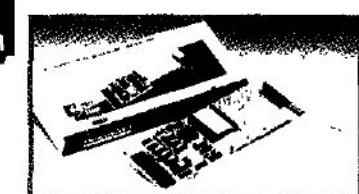
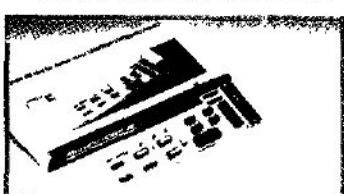
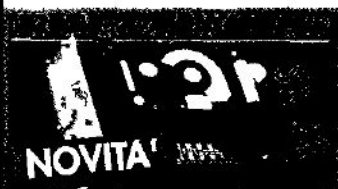
COMMUNICATOR III
Per collegare il CD 32 a tutti gli Amiga Dotato di software di gestione interfaccia midi e presa per tastiera A4000

KIT HD 850 Mb 3,5" INTERNO PER A1200
L unico HD da 3 5" installabile nel 1200 HD sottile cavo adattatore 2,5"-3,5" HD gia partizionato Sw installato MagicWB 2, DiskSalv 2, ReOrg 2 33

OMEGA
Velocissima scheda di espansione per Amiga 1200 da 0 a 8 Mb ZERO WAIT STATE con 2 socket per SIMM a 72 pin e clock FPU opzionale

VIPER 68030RC 28 Mhz/50 Mhz DKB
Acceleratore per A1200 con un socket per SIMM da 72 pin Disponibile con CPU a 28 Mhz o 50 Mhz con MMU FPU opzionale PGA (50 Mhz) o PLCC (28 Mhz)

BLIZZARD 1230 - IV - 50 Mhz
Scheda acceleratrice per Amiga con un socket per SIMM da 1, 2, 4, 8 16 32 Mb e batteria tampone Monta un MC 68030 a 50 Mhz Coprocessore matematico opzionale Circuito onboard per copiare il kickstart in FAST RAM 32 bit

FALCON 040/060 PER A1200
1,5 volte piu veloce di un Amiga 4000/40 Accesso RAM 3 5 piu veloce di Amiga 4000/40 128 Mb di RAM max-fast SCSI-II/III Controller Compatibile PCMCIA - Upgradabile a 060

ALFA POWER 508
Controller IDE esterno per Amiga 500/500+ espandibile fino a 8Mb con moduli ZIP

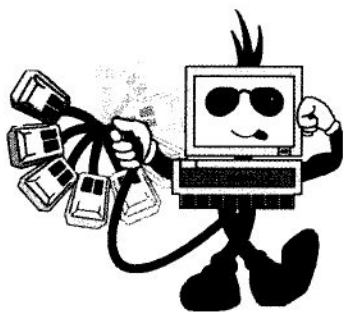
CD-ROM SCSI KIT
Composto da CD-ROM case esterno alimentatore, cavi

AT-BUS 2008
OKTAGON 2008 SCSI
Controller SCSI-2/IDE Zorro II per Amiga 2000/3000/4000 espandibile fino a 8 Mb con moduli ZIP Funzioni di Login con protezione delle partizioni Compatibile con Amiga 4000

MULTIFACE CARD 3
Scheda con 2 seriali e 1 parallela per Amiga 2000/3000/4000 Seriali 100% compatibili con le seriali standard Velocita massima 115200 baud con handshake RTS/CTS hardware Driver ParNet incluso

SX-32 DA CD32 A A1200
Trasforma il CD32 in A1200 porta per tastiera PC HD controller uscita video Amiga + VGA seriali parallela porta floppy

VIDI AMIGA 12/24 RT/24 RT PRO
Digitalizzatore video in tempo reale a 24 bit per qualsiasi modello di Amiga Si collega alla porta parallela Ingressi S-VHS e composito Permette di catturare immagini fino in 1472 x 576 a 16 milioni di colori

VIEWSTATION
Scanner piano SCSI a Lit 1 050 000 Software per Amiga in dotazione Utilizzabile anche da PC

SCANNER GT-8500 (+sw e cavo)
SCANNER GT-9000 (+cavo)
Scanner a colori per Amiga formato A4 24 bit colori fino a 1200 DPI Disponibile Software Power Computing e ImageFX

DB LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO/VA
TEL. 0332/768000 - FAX 0332/767244 - 768066 - VOXonFAX 0332/767360 - bbs: 0332/767383
e-mail: info@dbline.it - www.dbline.it

VOXonFAX 0332/767360 / Servizio informazioni in linea 24/24 h.
Dal telefono del tuo fax chiami VOXonFAX e ricevi: • servizio novita • schede tecniche di tutti i prodotti • listini ed offerte - richiedi il codice di accesso, il servizio è gratuito.

editoriale

Fino all'ultimo

Ogni mese aspetto fiducioso l'ultimo momento per scrivere queste poche righe. Aspetto la grande notizia da parte della Viscorp o dall'amico Jason Compton, divenuto una specie di "portavoce" della casa dell'Illinois. Anche questo mese l'attesa è stata vana. La "notizia" della definitiva cessione della Amiga Technologies, da parte di quello che resta della Escom, alla Viscorp non è arrivata in quest'ultima settimana di Settembre.

La redazione, come molti di voi sanno, non è più rintracciabile telefonicamente. I molti lettori, che passano da Milano, e che vanno in "pellegrinaggio" nella vecchia sede, trovano solo redazioni PC-Oriented.
La redazione non è raggiungibile per un semplice motivo. Siamo all'estero. No, non siamo scappati inseguiti da qualche magistrato, semplicemente abbiamo trasferito tutto (tranne i collaboratori) in Spagna.
Presto saremo in grado di fornirvi i recapiti telefonici ma vi consigliamo caldamente di mettervi in contatto con noi attraverso l'Email (anche perché costa meno).

Il vecchio indirizzo ci permetterà di mantenere il contatto con voi, per il momento.

Abbiamo cambiato fornitore software per la realizzazione del CDROM. Abbandonato Luca Spada e la sua Skylink, a cui va il mio personale riconoscimento per la collaborazione stoica, salutiamo Planet Srl di Milano. Primo e vero provider milanese con competenza Amiga. Se ancora non avete un accesso alla rete non lasciatevi sfuggire questa occasione. A tutti i lettori che si presenteranno con la rivista verrà praticato uno sconto.

Michele Iurillo
yuri@skylink.it

SOMMARIO

REDAZIONALI

A PROPOSITO DI

CD-ROM

REAL 3D

http://www.skylink.it/ear/main.html

OTTOBRE

LIGHTWAVE

HARDWARE

PROGRAMMAZIONE

PRODUTTIVITÀ

SHAREWARE

Direttore:
Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)
Redattore:
Maurizio Bonomi
(bonomi@skylink.it)
Hanno collaborato:
Alessandro Tasora
(atasora@galactica.it)
Giuseppe Ligorio
(gligorio.aica@iol.it)
Marco Milano
(maestro@tnt.it)
Roberto Bisconcini
(bisco@telnetwork.it)
William Molducci,
(wille@sira.it)
Paolo Griselli
(griselli@skylink.it)
Harry Haller
(ear@skylink.it)

Distribuzione:
Messaggerie Periodici V.le Famagosta, 75 20142 Milano Tel. (02) 89.59.21
Impaginazione:
Michele Iurillo
(su A4000/40 Warp Engine, Cybervision 64, ShapeShifter, 32 MBRAM)
Stampa:
Litografica - Via Leonardo d.Vinci 9 Cuggiono (MI)
Disk Mastering:
Maurizio Bonomi (CD) Michele Iurillo (HIMI)
Realizzazione copertina:
Michele Iurillo, Alessandro Tasora (immagine)
Clip Art:
Alberto Geneletti
"Enigma Amiga Run" è un mensile edito da G.R. Edizioni S.r.l. Via Espinasse, 93 - 20156 Milano Registrazione del Tribunale di Milano **N.35 del 25/1/1988 - Redazione di Milano:**
Viale Espinasse, 93 20156 Milano
URL: http://www.skylink.it/ear

20/09/1996
25/09/1996

Direttore responsabile:
Gianluigi Zanfrognini

La posta dei lettori

a cura di ***Michele Iurillo (yuri@skylink.it)***

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori che volessero porre quesiti tecnici, esprimere opinioni sulla rivista o sul mondo Amiga. La redazione si riserva il diritto di condensare il testo delle lettere senza alterarne il significato. Scrivete a:

ENIGMA AMIGA RUN
Rubrica della posta
Viale Espinasse, 93
20156 Milano

yuri@skylink.it

Posta elettronica: Il sysop domanda, il tecnico risponde

Salve Michele,
sono Renato de Vita il SysOp di REFSOFT BBS.
Volevo ringraziarti tanto per avermi spedito in anteprima la descrizione del prossimo numero di Enigma Amiga Run (che io ovviamente comprerò non appena arriverà alla mia edicola!!!).
Visto che ci sono volevo farti i miei complimenti per la rivista ed i CD-Rom, poi volevo chiederti come sia possibile collegare 4 periferiche IDE al controller IDE dell'Amiga 1200 (so che esiste un integrato da aggiungere al controller IDE dell'A1200 per farlo diventare EIDE, ma è vero?).
Per ora on-line ho 2 HD connessi al controller IDE, 2 CD-ROM connessi alla PCMCIA via TANDEM AT 1200, poi un modem seriale (USR 16800) e sulla parallela c'é il decoder televideo che sarà sostituito a settembre dal mitiko ZIP DRIVE IOMEGA versione parallela (a proposito... dove posso rimediare il software di gestione di tale drive ?)
Poi un'ultima cosa: è vero che la Squirrel II mette a disposizione un'altra porta seriale? Te lo chiedo perché un domani vorrei aprire un'altra linea e come sai sull'A1200 non si può mettere la multisetriale.
Ti ringrazio della disponibilità e ci risentiamo prossimamente qui su INTERNET, dove siamo tutti vicini!

Renato de Vita

Visti i quesiti troppo tecnici ho preferito contattare il nostro esperto Stefano Grigoletto (potenza di internet!).
Grazie per i complimenti... Ricordo a tutti i lettori che per entrare nella mailing list di Enigma basta mandare un Email con un saluto alla redazione.

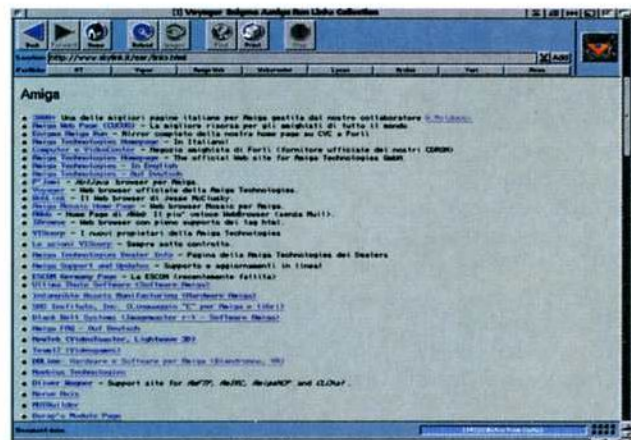
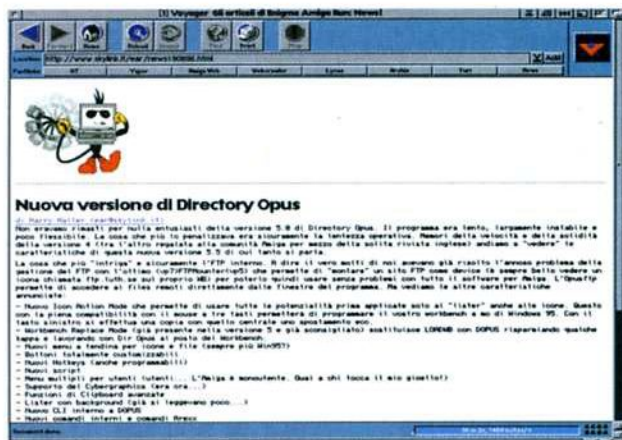
Michele Iurillo
yuri@skylink.it

Esiste il controller ALFA4 della bsc. Si tratta di uno sdoppiatore della catena IDE (Master+Slave) che tramite alcune modifiche circuitali e un software specifico permette di aggiungere altre due periferiche (Master2+Slave2) che naturalmente essendo gestite da un apposito driver non sono visualizzabili in fase di boot... Per quanto riguarda l'integrato mi risulta che il controller di Amiga a livello HardWare è compatibile con le periferiche EIDE... Purtroppo non si può dire la stessa cosa a livello software. Non dimentichiamo però che il controller IDE di Amiga è nato parecchio tempo fa quando lo standard IDE era ancora agli inizi e (purtroppo) non è stato più aggiornato... Il classico esempio è proprio l'ATAPI.device che non è altro che un'estensione dei comandi IDE per gestire i CD-Rom (Atapi). Un altro esempio sono gli HD removivili SyQuest AT non compatibili con l'IDE.device di Amiga per cui esistono controller specifici come ad esempio la scheda Tandem (BSC) o anche in questo caso esiste un patch software per utilizarli direttamente con Amiga... Tornano all'Alfa4 avevo sentito che era solo per A4000 mentre sull'A1200 esitevano dei problemi dovuti ai buffer troppo piccolo del controller IDE per cui sul 1200 occorreva una speciale interfaccia che adeguasse tale buffer. La cosa mi ha lasciato particolarmente incuriosito anche perché su enrambe le machine il chipset è il medesimo... Nel caso dell'Hd cambiano gli indirizzi. Personalmente l'ho provato anche su un A1200 e ha funzionato perfettamente...
Il tandem AT1200 ha due piccoli problemi: 1 - non esiste un apposito driver in grado di gestire anche gli HD (come nel caso del fratello maggiore per A4000)
2 - non gestisce bene CD-Rom con velocità superiori al 4X (anche con un 8X non si superano i 600Kb/s circa)
Per il Zip Drive Iomega fai attenzione il pin 14 della parallela di Amiga porta esternamente una tensione di +5 volt che potrebbe danneggiare eventuali periferiche connesse che non fossero compatibili con tale piedinatura. (vedi PC). Al riguardo non posso dire di più perché conosco molto poco (praticamente niente) l'HardWare Intel & Co... Potrebbe benissimo essere che la parallela standard del PC abbia sul pin 14 la stessa tensione positiva? La squirrel ti mette a disposizione un'altra porta seriale oltre ad aver migliorato la gestione della porta SCSI la seriale (squirellserial.device o qualcosa di simile) non dovrebbe avere il solito problema della perdita di dati e anche supportare velocità maggiori per cui potrebbe proprio fare al caso tuo...

Stefano Grigoletto
(Stefano. Grigoletto@p67.f21.n334.z2.fidonet.org)

P. S. Questo mese lo spazio della posta è limitato per la presenza di altri articoli. Continuate a scriverci risponderemo a tutti... o quasi.

Il futuro è qui...

http://www.skylink.it/ear

Novità dal mondo Amiga

a cura di ***Michele Iurillo*** *(yuri@skylink.it),* ***Harry Haller*** *(ear@skylink.it)*

Un Clone per Amigo

di ***Maurizio Bonomi*** *(bonomi@skylink.it)*

Ecco alcuni dati tecnici del nuovo clone Amiga di cui si sente parlare sulla rete:

CPU: IBM PowerPC

Opzione:
120 MHz 603-e PowerPC
150 MHz 603-e PowerPC
166 MHz 603-e PowerPc
150 MHz 604-e PowerPc

Hardware grafico:
Supporto hardware di funzioni multimediali (codifica/decodifica MPEG)
Supporto hardware di funzioni 3D
1600x1200 pixel a 24-bit ad una velocità di refresh di 72Hz
Implementazione hardware di effetti video complessi
Output Video compatibile PAL e Genlock-capable a 24 bit
FBAS/S-VHS video input

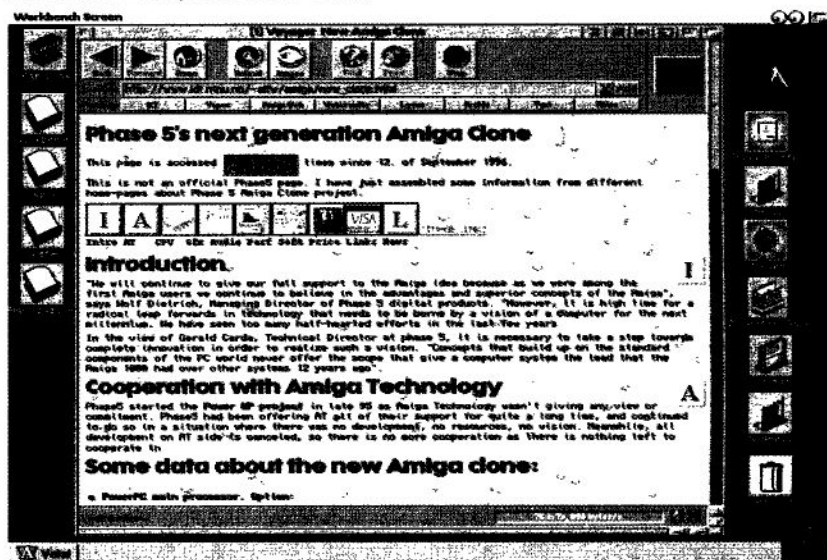
Hardware sonoro:
Input stereo qualità CD (48 khz)
Output stereo qualità CD (48 khz)

Altre periferiche:
CD-ROM a quadrupla velocità
Controller Fast SCSI-II
Interfaccia di Rete (Ethernet)
Interfaccia ISDN

Software:
Nuovo sistema operativo scritto in codice nativo per PowerPC, ma con compatibilità binaria con Amiga-OS 3.x.
Versione Power delle librerie CyberGraphX
Implementazione del nuovo sistema CyberGraphX 3D (compatibile OpenGL)
Interfaccia software multimediale
Revisione e adattamento dell'interfaccia di utente
Possibilità di emulazione di altri OS (MacOS, Copland e X-Windows).

Prezzi:
fino a 3.000 DM (circa 2000 Dollari, circa 3,5 milioni di lire) per il sistema completo equipaggiato con:

120 MHz 603e PowerPC
16 MByte RAM
1 GByte SCSI HardDisk
con le caratteristiche sopra-descritte

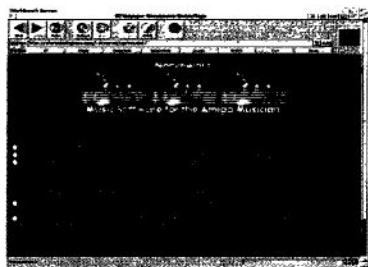
4.000 DM circa (quasi 2.700 Dollari, **quasi 4,5 milioni di lire) per il sistema con CPU 150 MHz 604e PowerPC (tra i più veloci processori RISC del mercato).**

Nerveware

http://starbase.ingress.com/~drnerve/nerveware

La Nerveare ha inaugurato da poco la sua home page. Questa software house produce Riffgrabber e Deluxe Midi Converter recensiti qualche tempo fa su EAR e si vanta di non aver mai abbandonato l'Amiga.
La home page contiene solo informazioni sui prodotti.

Grafica: **
Contenuti: **

Pagine Gialle Elettroniche

http://www.saritel.interbusiness.it

Una delle pagine più utili della rete italiana. Grazie alle pagine gialle elettroniche è possibile accedere ad uno dei database più forniti.
E' possibile effettuare ricerche su numeri e indirizzi solo per le aziende.

Grafica: ***
Contenuti: ****

Eric Schwartz Official Page

http://208.21.13.5/people/erics

Una delle migliori pagine in circolazione. Tutto il meglio di Eric Schwartz nella rete con qualche striscia simpatica e qualche nota biografica. Da non perdere.

Grafica: *****
Contenuti: ****

IPISA '96

Incontro dei Programmatori Italiani per lo Sviluppo su Amiga
Sesta edizione
Milano, sabato 30 Novembre 1996

Sabato 30 novembre 1996 si svolgera a Milano la sesta edizione di IPISA, un convegno annuale organizzato autonomamente da un gruppo di appassionati di informatica, programmatori e utilizzatori di computer della famiglia Amiga.

Il convegno si terra presso la Sala Seminari del Centro Universitario ISU di via Valvassori Peroni 21, che puo essere facilmente raggiunta con i mezzi pubblici (MM2 Lambrate). L'inizio dei lavori e previsto per le ore 10:00, la chiusura e fissata per le ore 19:00.

Programma

Tra gli interventi previsti:

Michele Console Battilana (CLOANTO Italia)
Attualita e tendenze dell'informatica

Paolo Canali
Il futuro delle tecnologie digitali

Rocco Coluccelli
MOOS: condivisione di applicazioni in ARexx

Luca Danelon (Interactive)
La preparazione di un CD-ROM per Amiga

Vittorio Ferrari
VEGA: un motore per avventure grafiche

Haage & Partner (STORM C)
Architettura e programmazione del PowerPC

Francesco Leonardi, Giuliano Pochini
VOXEL Space

Fabio Rotondo
DOOPSI: un sistema autore per avventure grafiche

Inoltre sono state invitate le societa: AMIGA Technologies, Hi-Soft, Motorola, Phase-5, PIOS, VISCorp.

Iscrizioni

Per le iscrizioni eseguite ENTRO E NON OLTRE il 21 Ottobre 1996 la quota e di Lire 60.000; dal 22 Ottobre al 30 Novembre 1996 la quota e di Lire 100.000 (fa fede la data del bollettino). La quota va versata sul Conto Corrente Postale n. 28065100 CATMU snc, casella postale 63, 10023 Chieri (TO) sul retro del bollettino, nella causale del versamento, scrivere CHIARAMENTE E IN STAMPATELLO "Iscrizione IPISA96", nome, cognome, recapito (telefono e indirizzo, anche di posta elettronica) ed eventuali note. Sono ammesse e gradite piu iscrizioni con lo stesso bollettino. Gli iscritti che non saranno presenti alla conferenza riceveranno gli Atti a stretto giro di posta. La quota di iscrizione comprende: partecipazione al convegno, pranzo di mezzogiorno,
gli Atti e il CD-ROM di IPISA' 96.

Nello stesso stabile della conferenza sara attivato un self-service per il pranzo di mezzogiorno (12:30 - 14:00); il menu e in grado di soddisfare ogni esigenza (pasti vegetariani ecc.).

Si desidera puntualizzare che, oltre che per la presentazione dei lavori, la manifestazione vuole essere un'occasione di incontro tra gli utenti, i programmatori e le personalita del mondo Amiga, italiano ed estero; previa iscrizione, la partecipazione al convegno e aperta a tutti.

L'intera struttura e priva di barriere architettoniche e munita di ascensori e quindi in grado di accogliere disabili in carrozzella.

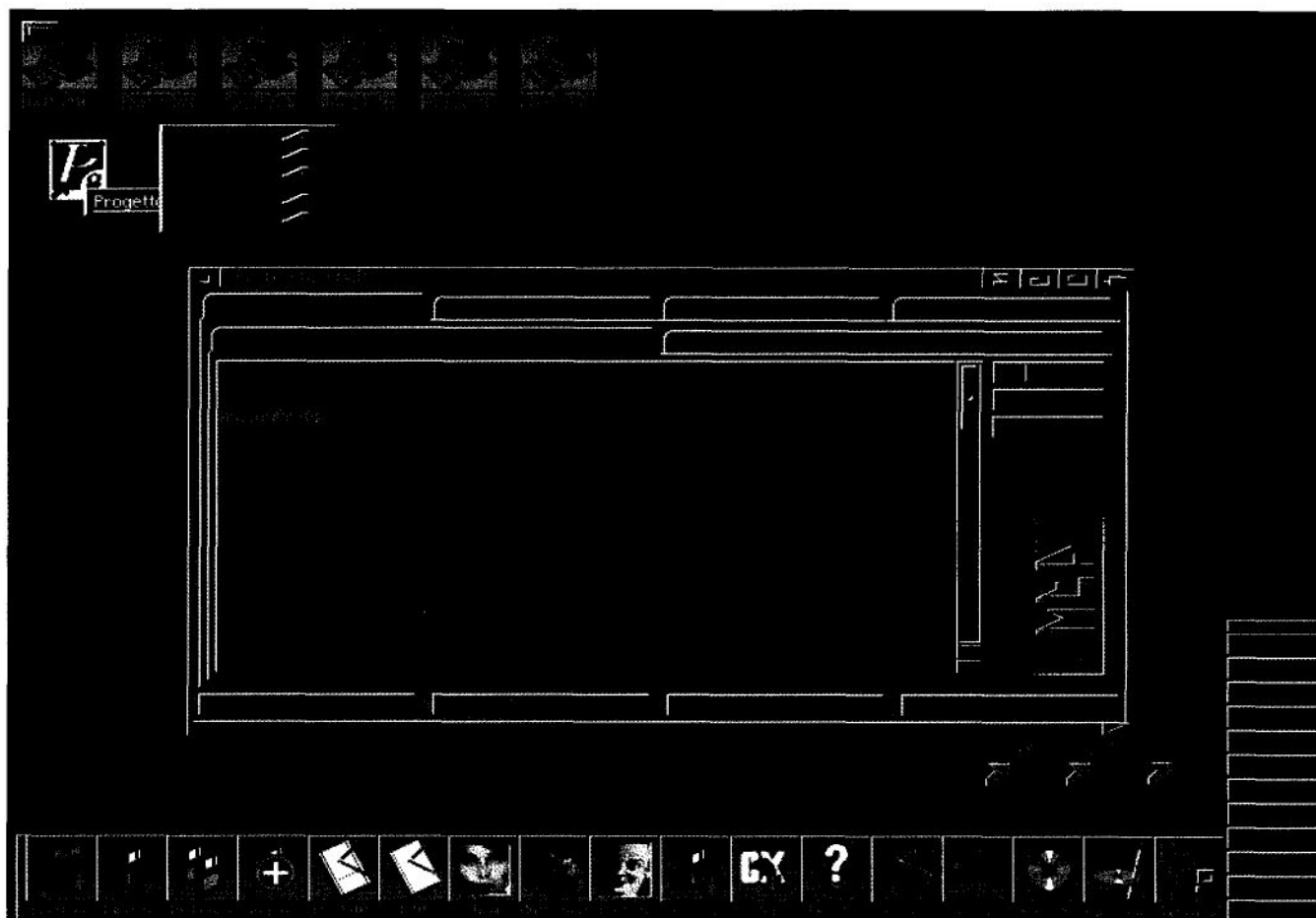
Soggiorno

L'agenzia CLUP Viaggi offre ai partecipanti a IPISA' 96 tariffe di favore per il pernottamento in albergo la notte tra Sabato e Domenica (per Venerdi/Sabato)
Comitato Organizzatore:
Roberto Attias, Vittorio Calzolari, Federica Colla, Sergio Ruocco (Chair), Reinhard Spisser, Carlo Todeschini, Marco Zandonadi.
Segreteria e Amministrazione:
CATMU (Ferruccio Zamuner)

Per informazioni:

IPISA Home Page: http://www.bhuman.it/ipisa/
email: Sergio_Ruocco@rcm.dsi.unimi.it
Enigma Amiga Run News Page:
http://www.skylink.it/ear/news200996.html
Su CD-ROM: cassetto IPISA

Cosa bolle in pentola questo mese ?

In questa "rovente" puntata analizzeremo alcuni software non-Aminet (beta release), parleremo di alcune news carpite da Internet e faremo il punto della situazione Amiga.

MCPPREFS alle prese con la configurazione di MCP

Host Contacted

*di **Maurizio Bonomi** (bonomi@skylink.it)*

Eccomi di nuovo fra voi, cari lettori, dopo le immancabili e meritate (almeno spero) vacanze estive (il numero di Ottobre si chiude a fine Agosto). Nei giorni che hanno preceduto la chiusura di questo numero, dopo un lungo periodo di assenza dalla "rete", ho potuto fare un giretto su Internet per carpire le ultime novità. Questo mese ho pensato di scrivere un "host-contacted" diverso, principalmente a causa della recensione delle due raccolte di Aminet (presente su questo stesso numero). Per chi volesse sapere cosa c'é di nuovo sui dischi di Urban Muller può dare una leggiucchiata al suddetto articolo. In questo appuntamento si parlerà solo di quattro novità software (di notevole interesse) lasciando spazio anche ad alcune news e opinioni a riguardo. Da notare che, il software che ho "scaricato" e provato, non proviene da Aminet ma bensì da alcuni siti particolari. La fonte di tutto ciò non può che essere stata la leggendaria Amiga Web Directory (rappresentata, o meglio "mirrorata", in Italia da Video On Line) sempre ricca e generosa di informazioni utili.

Il primo archivio, che ha destato il mio interesse, è la versione beta (da provare con cautela) di **MCP versione 1.21**. Il secondo si tratta di una pre-release parzialmente incompleta e strapiena di bug di **MBENCH**, una sorta di potente sostituto dell'ormai vetusto Workbench. Il terzo archivio contiene il successore del famoso **MagicMenu** in versione 2.0 beta (anche questo) caratterizzato da tante aggiunte e importanti revisioni di codice. Il quarto e ultimo archivio porta nei nostri Hard Disk l'ultima versione della **MUI**: la 3.6.

Le novità "verbali" riguardano principalmente la **Phase 5**, pronta con operazioni commerciali molto aggressive che faranno la loro comparsa sui mercati europei nei prossimi mesi. Preparatevi, dunque, a questo variegato viaggio tra i meandri della "rete"...

Un look inusuale per i menu offerti da MagicMenu 2.0 beta

Non solo Popup Menu...

Il software in prova: MCP

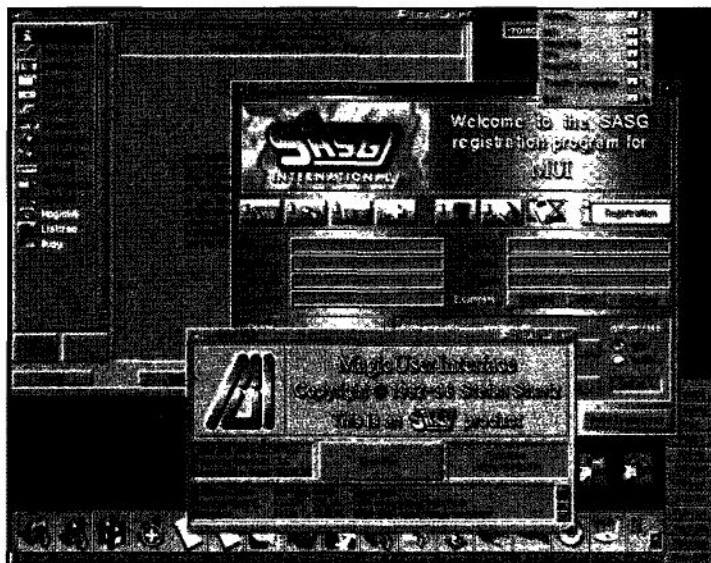
Partiamo subito in quarta con MCP, l'utility definitiva. Questo tool ha subito una crescita decisamente fuori dal normale. Nato circa un anno fa MCP, o Master Control Program, ha riscontrato quasi subito un notevole successo ponendosi come diretto concorrente ad altre due commodity: MagicCX e MultiCX. Il primo è un ottimo prodotto anche se offre meno opzioni e controlli di MCP, il secondo è il più compatibile ma è anche il più povero.

MCP, rispetto a questi due "colleghi", offre molte più funzioni, è completamente GRATIS (rispetto a MagiCX) ed è continuamente aggiornato. Molti utenti lo criticano sostenendo che è spesso causa di blocchi del sistema, instabilità generale e altri guai similari. Io vi posso garantire che dopo quasi un anno di "presenza" nella mia WBStartup, non ho mai risocntrato problemi direttamente imputabili alle sue patch o alle sue opzioni. Una cosa è certa: MCP va installato PERFETTAMENTE. E per fare questo bisogna studiarsi approfonditamente il manuale, seguire i procedimenti consigliati dall'autore e disattivare commodity che possano conflittuare con MCP stesso. Questo tool possiede un'enorme quantità di patch (estetiche e non) che permettono di migliorare sia il look che le funzionalità del nostro ambiente operativo. In questa ultima release (versione 1.21 beta) il programma ha subito diversi cambiamenti ed estensioni. Già con l'ultima release ufficiale (la 1.10) sono comparse nuove opzioni e molte funzioni sono state completate. Una di queste è il patch SYSIHACK che permette di ridisegnare le finestre del WB dandogli un look tridimensionale. Esisteva già un'utility con lo stesso nome ma, come molti sapranno, creava diversi problemi con la device KINGCON. Invece in MCP questa patch è pienamente compatibile con gli speciali gadgets della finestra di shell (gestita via KingCON). In questa beta sono state aggiunte alcune funzioni molto gradite. Per esempio NOICONBORDERS che elimina la "cornice" tridimensionale presente attorno alle icone in modo da dare un look migliore a chi utilizza le NewIcons (ma non solo).

MCP offre tante altre funzioni utili, come il WBGauge (il grafico che indica l'occupazione del disco come nel vecchio OS 1.3), oppure come alcune patch di sistema molto utili, un blanker e un dimmer efficacissimi e diversi controlli e utility che evitano all'utente alcune operazioni noiose (come l'ASSIGNWEDGE).

Insomma, come avrete potuto capire, mi ritengo un fan di MCP e sono convinto di aver trovato, in questo programma, la soluzione di molti problemi e la scorciatoia per evitare diverse scocciature.

Per chi vuole condensare una miriade di commodity in una sola, che occupa soltanto 48 Kbyte circa, troverà in MCP la soluzione ideale e definitiva. La versione da me provata è solidissi-

La nuova MUI 3.6. Occhio al marchio SASG... è animato!!!

ma e se tutte le beta fossero come questa probabilmente non ci sarebbe bisogno di aspettare quella definitiva! Provatelo anche voi e fatemi sapere...

MBENCH è il classico tool che desta un notevole interesse ma si fa un po' desiderare. Già alcuni mesi orsono era stata annunciata l'imminente uscita di questo sostituto del Workbench ma in realtà nulla era comparso. Fino ad alcuni giorni fa. Finalmente ecco la prima beta... Direi più che una beta, una preview della beta, in quanto il programma è ancora incompleto e zeppo, anzi pieno fino all'orlo, di bachi ed errori. Ma vediamo di capire che cosa è MBENCH.
Per evitare di dilungarmi in lunghi ed inutili preamboli, vediamo di descrivere questo tool tramite analogie. Provate a prendere il look del nostro amato WB (una delle più belle GUI mai create per Personal Computer), fondetelo con la versatilità e la completezza del Finder dei Macintosh: questo è MBENCH. Tramite questo programma il WB si trasforma completamente e offre: menu tool completamente configurabile (con la possibilità di aggiungere anche le icone), architettura asincrona (mai più attese durante copie e/o operazioni sui file), barra di progresso per tutte le operazioni di COPY, MOVE e DELETE con la possibilità di annullarle in ogni momento, RENAME e INFO ricorsivi ed infine gestione estesa delle finestre WB (con migliore visualizzazione dei file). Peccato che la metà di queste funzioni non sono ancora state implementate in questa versione. Il file è disponibile presso il sito di supporto di MBENCH a questo indirizzo:

http://members.tripod.com/~MAHewitt/mbench.html

Attenzione, dateci pure un'occhiata ma non aspettatevi molto. Il programma si inchioda molto facilmente e può essere pericoloso (specialmente durante "manovre" con file). Uomo avvisato mezzo salvato.
In attesa della versione definitiva (che oramai non dovrebbe tardare più di tanto) concludo dicendo che questo MBENCH promette bene e può essere un gran bel prodotto. Anche io mi metto in attesa di ulteriori sviluppi...

Questo si che è un gradito ritorno!! Questa nuova versione di Magic Menu include le seguenti caratteristiche:
- tutti i menù Intuition vengono sostituiti da MagicMenu. Perciò, tutti i programmi che usano menù standard usufruiscono del nuovo look.
- MaicMenu supporta sia i menu a tendina, che i PullDown-Menu.
- i menu vengono mostrati usando sia il look standard, sia quello 3D, che un nuovo metodo a più colori (con icone) dall'aspetto molto gradevole.
- i menu possono essere controllati anche usando la tastiera, senza bisogno di ricorrere al mouse (un po' come i PC...bleah!).
- tre differenti tipi di comparsa e selezione dei menu: Standard, "Premi una sola volta" e a "Selezione fissa".
- il programma può essere configurato in modi differenti, per esempio definendo più modalità di comparsa.
- ogni voce selezionata viene ricordata portandoci direttamente sopra il puntatore in modo da permette una più veloce selezione della stessa.
- se viene selezionato un menu mentre lo schermo attivo non è visibile, lo schermo viene temporaneamente richiamato. Dopo aver selezionato una voce del menu, si ritorna alla situazione precedente.
- se non vi è un input entro un tempo determinato (configurabile tramite il tool di preferenze) la selezione dei menu viene cancellata, in modo da evitare che la macchina rimanga bloccata troppo a lungo.
Il programma è una beta e nella documentazione sono elencati gli eventuali problemi che si possono incontrare. Io lo ho installato da circa una settimana (mentre scrivo è il 18 Settembre) e, per adesso, non si è verificato alcun problema né blocco inaspettato. E' altresì chiaro che questo tipo di "reazioni" variano da macchina a macchina (a seconda del processore usato, della RAM, del sistema operativo e tanti altri fattori). L'unica cosa che non mi è piaciuta riguarda l'opzione "a colori". Con questo switch MagicMenu "disegna" dei bellissimi menu (stile MagicWB) ma usa colori al di fuori dei canonici 8 del Workbench. Nel caso di schermi "profondi" come quelli a 8 bit, basta aprire un'immagine con il multiview per vedersi comparire menu a sfondo viola con scritte verdi o altri pessimi accostamenti. Questo problema lo si può temporaneamente aggirare lockando tutta la palette dello schermo tramite utility apposita (tipo COLORMANAGER o similari) sperando che, nel frattempo, l'autore se ne accorga e corra ai ripari. Molto gradita, invece, la compatibilità con i sistemi CyberGraphics anche se la modalità chunky di MagicMenu è più lenta di quella normale (magari solo sulla mia macchina). Se potete fare un salto sul sito di supporto (l'indirizzo lo trovate su The Amiga Web) scaricatevi questa versione e provatela. Anzi, già che ci siete, se trovate qualche problema segnalatelo direttamente all'autore (l'indirizzo email è: korndorf@informatik.tu-muenchen.de). Tanto, non costa nulla...

La MUI ritorna

Questa novità è l'unica delle quattro a non essere né beta né ristretta in quanto a distribuzione. La trovate, infatti, sia su Aminet (directory util/libs) che in qualsiasi altra raccolta di software PD online. In questa release 3.6 (datata 20 Agosto 1996, muimaster.library V17.63) ci sono stati diversi cambiamenti (alcuni di questi sono comparsi fin già dalla precedente versione 3.5). Eccoveli elencati brevemente:

- Aggiunta di una listview che mostra le versioni di tutti i componenti MUI nella finestra di ABOUT.

- riscritto script di installazione. Nessuna delle eventuali classi e/o immagini aggiuntive verranno tagliate fuori durante l'installazione.

- rendering degli sfondi su cybergfx hi/truecolor schermi più preciso e sicuro.

- eliminati alcuni bug che affliggevano i gadget di stringa.

- correzione di alcune imprecisioni nella gestione del popup menu (quello che compare dalla finestra) e dei gadget virtuali.

- migliorata la gestione dei cycle-gadget, sia nell'uso che nel feedback. Correzione di alcuni bug nascosti.

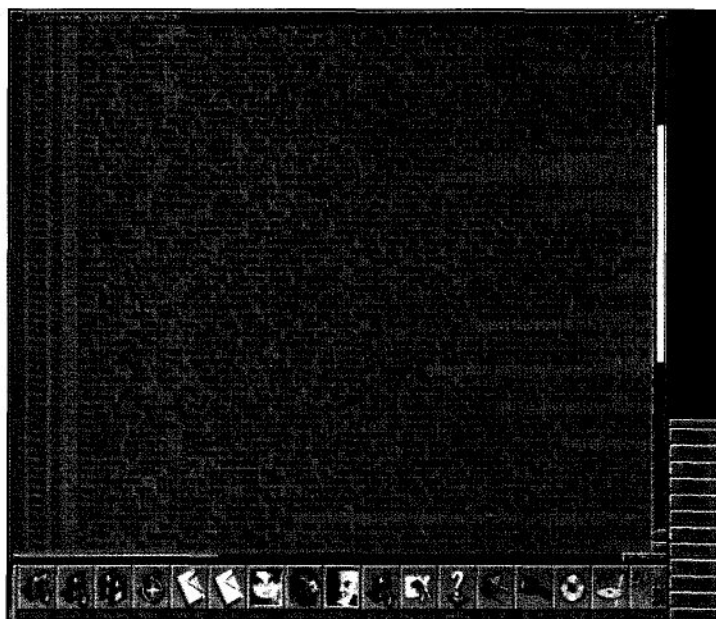
- Migliorata l'interazione con la picture.datatype (su schermi CyberGfx). Da notare che bisogna possedere almeno la picture.datatype versione 43.682 per poter usare sfondi o pattern su schermi cybergfx hi/truecolor.

- migliore interazione con i vari web browser, soprattutto in fase di scrolling e screening.

Da segnalare anche diverse migliorie e aggiunte per quanto riguarda la programmazione (consultate gli autodocs per maggiori dettagli)

Insomma, la MUI cresce e si migliora, facilitando la vita dell'amighista e portando un po' di colore nel grigio delle nostre window. Per chi volesse maggiori informazioni può fare una capatina a questo indirizzo:

http://www.sasg.com

Potete pure ordinare on-line la vostra copia di MUI (VISA o MASTERCARD alla mano, chiaramente). Che aspettate, allora?

Viva la Phase5 !

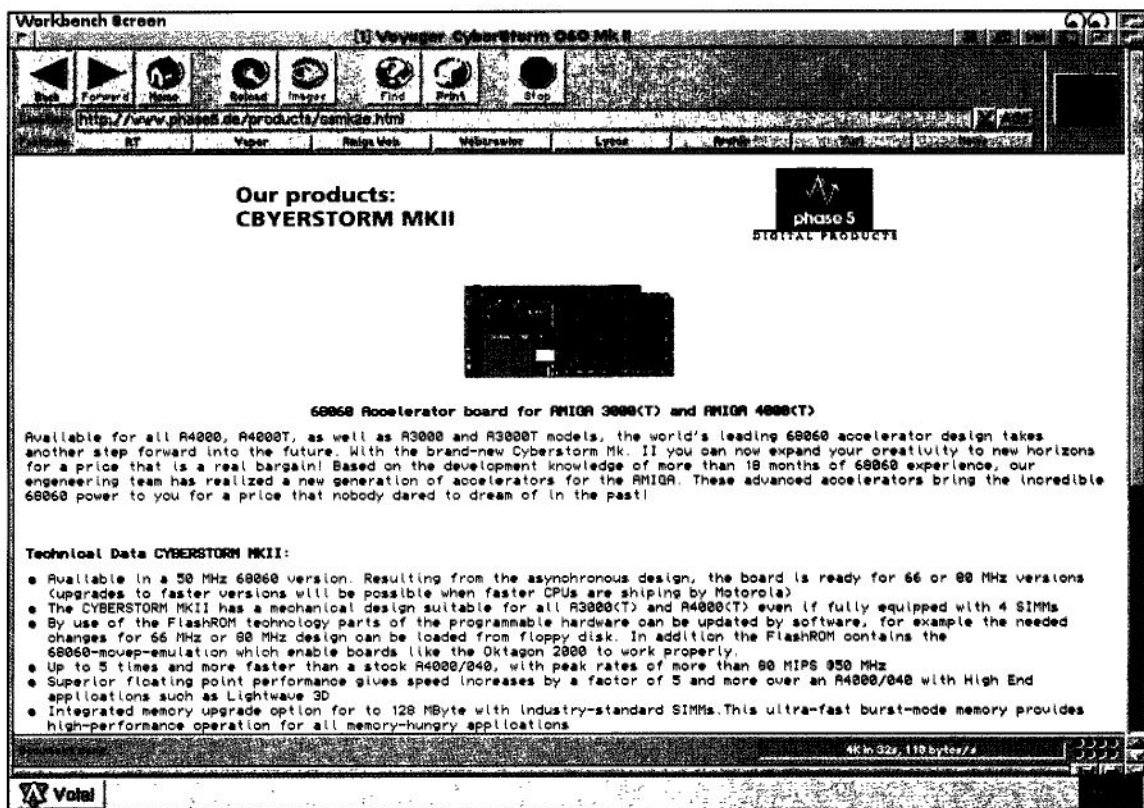
Dalla viva "voce" di Wolf Dietrich, presidente e amministratore della Phase5, leggiamo quali sono i piani di questa sorprendente azienda tedesca. "Noi continueremo a dare il nostro pieno supporto ad Amiga e a credere nei vantaggi e nelle potenzialità offerte da Amiga", dice, appunto, Wolf Dietrich, "tuttavia, è ormai tempo di compiere un radicale balzo tecnologico in avanti per adeguarsi al mercato del terzo millennio. Abbiamo visto troppi e inutili sforzi negli ultimi anni, tutti vanificati da politiche spericolate e poco responsabili. Come dice Gerald Carda, nostro direttore tecnico, è necessario fare il primo passo verso una completa innovazione tecnologica. Costruire macchine con i componenti standard del mondo PC, offrendo però un sistema più potente ed economico, come aveva fatto la Commodore con l'Amiga 1000 circa 12 anni fa". Per quanto riguarda la recenti dispute con la casa madre (cioè l'Amiga Technologies) questa è la soluzione: la Phase5 aprirà una piena cooperazione con Amiga Technologies, soprattutto per cercare di smuovere il mercato che, oramai, si trova in una situazione di stallo sia nella ricerca che nello sviluppo di nuove tecnologie. Per fare questo AT permetterà a Phase5 di produrre dei cloni Amiga. Se volete le caratteristiche tecniche potete dare uno sguardo al box presente in queste stesse pagine.

Fatto stà che la Phase5 si è mossa con grinta e stà dimostrando di sapersi muovere in maniera razionale e commercialmente valida. Le macchine-cloni che ha annunciato hanno configurazioni da brivido a prezzi decisamente bassi (si parla di 3000-4000 marchi, circa 4-5 milioni di lire, per i modelli più potenti!). Se il seguito di questi succulenti annunci sarà un computer in carne... ops... in silicio e stagno, allora Amiga potrebbe dichiararsi salva, anzi, pronta a vincere sui PC! Speriamo in bene, intanto sognate un po' con i dati tecnici del nuovo Amiga.

Conclusione veloce, veloce

Credo di aver parlato fin troppo. E' ora di chiudere l'arringa e rimandare tutto alle vostre opinioni. Il prossimo mese torneremo con la normale "programmazione" e analizzeremo il file RECENT di Aminet. Nel frattempo rimango in attesa dei vostri messaggi, delle vostre lettere (le proteste redirezionatele su NIL:) e delle vostre segnalazioni. Il mio email lo conoscete, non vi resta che scrivere... Arrileggerci il mese prossimo!

L'Amiga più veloce del mondo!

Grazie alla solerzia della AG Computer di Agrigento siamo riusciti a mettere le mani su un prodotto che trasforma l'Amiga in una "super potenza". La nuova Cyberstorm 060 MKII verrà analizzata in due parti. Oggi vediamo l'installazione e le prime prove sommarie i veri benchmark arriveranno sul numero di Novembre.

CyberStorm 060 MKII

di ***Marco Milano***

La Phase 5 è una azienda tedesca al top della produzione hardware per Amiga. Tra le potenti schede realizzate da questa casa figurano velocissimi controller SCSI-II in standard Zorro III per A3000/4000 (Z3 Fastlane), schede acceleratrici per svariati modelli Amiga, e, dulcis in fundo, la loro ultima realizzazione: la scheda acceleratrice per A3000/4000 dotata del più veloce processore attualmente disponibile per Amiga (in attesa degli agognati RISC): il Motorola 68060 a 50 MHz.
La CyberStorm MK II è certamente tra i migliori prodotti disponibili per Amiga, dunque abbiamo diviso la recensione in due parti: in questa prima parte analizzeremo le caratteristiche e l'installazione di questa scheda, mentre nel prossimo eseguiremo test e benchmark per valutare il reale guadagno che l'utente Amiga può avere dal potente processore 68060 nelle applicazioni reali.

Caratteristiche principali

La scheda dispone del 68060 a 50 MHz, e sarà disponibile un kit di upgrade al 68060 a 66 MHz se e quando la Motorola deciderà di rilasciarlo.
Sulla scheda sono presenti 4 slot per SIMM standard di RAM a 72 contatti, per una quantità di RAM sino a 128 MByte e permettendo anche di mischiare SIMM di diversa capacità senza problemi e senza spostare jumper. La RAM su scheda è direttamente accessibile al processore senza passare dal collo di bottiglia costituito dall'architettura dell'A4000, per un throughput più veloce.
La compatibilità delle applicazioni per i precedenti processori della famiglia 680x0 è garantita da accurati test condotti sul campo e da software di emulazione. La scheda, processore escluso, è interamente in tecnologia SMD (Surface Mounted), per una maggiore affidabilità e qualità dei circuiti, e si inserisce al posto della daughterboard contenente il processore originale di A3000/4000 senza toccare altro. Opzionalmente è disponibile un modulo controller Fast SCSI-II ad alta velocità, chiamato "CyberSCSI MK II", che lavora in DMA liberando il processore dal carico con throughput sino a 7/10 MByte/sec.
E' presente del software speciale per utilizzare il nuovo processore, da installare prima dell'inserimento della scheda, necessario anche per la compatibilità verso il basso.

Confezione, manualistica e requisiti

La confezione è costituita da un'elegante scatola nera, tipica della Phase 5, con un adesivo che riporta la foto in bianco e nero della scheda: rispetto alle confezioni di qualche anno fa, con immagini a colori su cartone di qualità, si nota la tendenza a risparmiare, ma quello che conta è il contenuto, e ci mancherebbe che nel panorama Amiga attuale non si cercasse di risparmiare sui costi quando si sviluppa qualcosa di impegnativo.
All'interno troviamo un manuale in Inglese e Tedesco di una trentina di pagine, una scheda di registrazione anch'essa bilingue con la possibilità di dare dei voti alle varie caratteristiche della scheda (dunque si presume che la spedizione debba avvenire non immediatamente ma dopo qualche giorno), due Floppy contenenti il software, dei distanziatori in plastica per installare la scheda se il proprio modello di Amiga ne avesse di non adatti, ed infine la scheda vera e propria, contenuta in una busta antistatica.

La scheda

La "bestia" è in apparenza mansueta: grande esattamente come la daughterboard che contiene il processore negli A3000/4000 (anche Tower), sulla faccia inferiore è dotata solo del connettore per lo slot processore dei suddetti computer, mentre sulla faccia superiore troviamo un connettore per il controller SCSI-II opzionale, i quattro slot per le SIMM di memoria, un chippone di controllo SMD della Xilix, altri chip più piccoli sempre SMD, ed in un angolo lui: il 68060 a 50 MHz, privo di ventolina e di dissipatore. Quest'ultima cosa può sembrare strana, ma si spiega in quanto, a differenza del 68040 montato sugli A4000, questo processore è a basso voltaggio, dunque non si surriscalda come quello precedente: una vera manna per i possessori di A4000 non Tower, sempre a rischio di fondere il proprio computer se solo una piattina si piazza davanti alla scarsa sorgente di ventilazione presente nell'angusto case. Sulla scheda c'é anche il quarzo a 50 MHz, stranamente protetto da uno sticker, che se rotto, annulla la garanzia: probabilmente si vuole evitare che chi pensasse di "pompare" il proprio 68060 a velocità maggiori di quella nominale possa poi rivolgersi alla Phase 5 per farsi riparare dei danni provocati solo dalla propria dabbenaggine. Tutta l'elettronica è montata in modo professionale su silicio multistrato, non vi sono fili volanti e le piste rivelano una progettazione ordinata ed elegante.
Altri due adesivi riportano il numero di serie e l'ormai obbligatorio marchio "CE".

Il software in dotazione

I due dischetti presenti nella confezione contengono uno il software di installazione e l'altro il software specifico per gli sviluppatori. La versione del software è la 1.3 del giugno 1996: recentissimo. Il manuale riporta in evidenza la necessità di installare il software prima di inserire fisicamente la scheda nel proprio Amiga, per ovvie ragioni: se la scheda non funziona senza software, come potreste installarlo dopo?
La parte necessaria del software è costituita dalle librerie del 68060 (68060.library ed una versione speciale della 68040.library) e dal comando CPU060 che sostituisce il vecchio CPU. Sono poi presenti delle Utility: CyberMap, per rimappare il Kickstart nella Fast RAM della scheda, varie utility per programmatori e per attivare, tramite il comando CPU060, il modo superscalare e la branch-cache del processore, che se utilizzati dal software in esecuzione possono velocizzare grandemente il già veloce funzionamento del 68060 grazie ad un uso ottimale della sua Cache interna.

Installazione

Descriviamo qui la nostra esperienza nel montare la scheda in un Amiga 4000. Per il 3000 le cose sono più facili se si possiede il Tower, ma più difficili con un 3000 "normale".
Inoltre, i possessori di vecchi A3000 "2.0" dovranno effettuare l'upgrade al Kickstart 3.0/3.1 per un funzionamento ottimale. Ovviamente prima di maneggiare la scheda e l'interno del nostro Amiga dobbiamo adottare le precauzioni del caso contro l'elettricità statica, altrimenti ci troveremo con un danno di centinaia di migliaia di lire in pochi secondi.
La prima cosa da fare è aprire l'Amiga 4000 (c'é ancora qualcuno che lo ha in garanzia e non può aprirlo?), dopodiché i possessori di A4000 non Tower dovranno smontare l'Hard Disk contenuto nella baia sul retro del computer per poter impugnare la scheda, indi estrarre la scheda processore contenente il 68040 o 68030. I possessori di A4000/030 dovranno anche spostare un jumper che si trova proprio sotto alla scheda processore appena rimossa, in modo da poter operare con il nuovo processore, mentre chi già aveva un 68040 non deve spostarlo.
L'estrazione della scheda processore dalle strettoie degli A4000 non Tower non è esente da problemi, visto che bisogna inclinarla sotto al castello dei drive anteriori (floppy e/o CD-ROM). Nonostante il manuale sia molto ottimista al riguardo, in alcuni casi può essere utile rimuovere anche tale castello ed i drive in esso contenuti, per evitare che la forza necessaria all'estrazione possa portare il nostro vecchio 68040 a sbattere violentemente contro di essi.

Un esperto può invece riuscire addirittura a non smontare nemmeno i drive posteriori, impugnando la scheda da sotto, ma bisogna veramente essere abili ad evitare scontri distruttivi, e spesso ci si ritrova con le mani segnate da graffi "da saldature".
Terminate le operazioni di estrazione, dovremo inserire la nostra CyberStorm 060 nello slot processore da cui abbiamo estratto la scheda vecchia: qui non si rischia di sbatterla contro i drive, ma trovare il punto giusto dove inserirla non è immediato, visto che il connettore si trova sotto alla scheda, non visibile durante le operazioni di inserimento.
In questa operazione ci aiutano i quattro fori presenti sulla scheda, che con i relativi distanziatori in plastica si andranno ad inserire nella motherboard dell'A4000. Una volta in posizione, basterà premere con molta leggerezza e l'inserimento sarà sicuro: fortunatamente lo slot processore non è "duro" come gli slot Zorro!
Ciò fatto, basterà rimontare castelli e drive, riattaccare le piattine, richiudere il 4000, e siamo pronti al lancio nel mondo dell'altissima velocità!
Una nota per i possessori di A4000 Tower: si dovrà controllare anche che un altro jumper si in posizione "Internal", e per alcuni A4000T prodotti dalla Amiga Technologies si dovranno sostituire i distanziatori in plastica originali (di dimensioni sbagliate) con quelli in dotazione con la scheda 68060.

Conclusioni

Sono ovviamente rimandate alla prossima puntata, dove benchmark e prove su strada ci diranno qual è il reale guadagno nell'utilizzo di questa potente scheda. Attendete dunque "ansiosamente" la seconda parte della recensione!

Per maggiori informazioni:
AG Computer,
Via Plebis Rea, 25 a/b
Tel. (0922)21.954
Fax. (0922)27.805
Email. agcomp@mediatel.it

Dalla Viscorp ancora "il nulla"

*di **Harry Haller** (ear@skylink.it)*

Qualche sera fa vagabondando per la rete ho beccato un nuovo messaggio delle Viscorp ed in particolare del mio amico Jason Compton che dice pressapoco così:

"Non sappiamo ancora niente. Vi faremo sapere prima possibile. "

Ma cosa diavolo sta succedendo? Quello che so è che il curatore fallimantare di ESCOM sta facendo il furbo. Vuole più soldi per la AT e gli americani sono strani ma non scemi. Ma è possibile che noi amighisti dobbiamo sempre a ver a che fare con i tribunali. Peggio di "mani pulite". Oserei dire "drive puliti" parafrasando una polemica di qualche anno fa sulla fidonet.
Beh. Io vado a prendere un'altra birra.

VIScorp-Amiga Acquisition Update

From: Jason Compton
Subject: VIScorp-Amiga Acquisition Update
To: khisel@cucug.org
Date sent: Wed, 18 Sep 1996 15:40:19 -0500 (CDT)

VIScorp-Amiga Acquisition Update September 18, 1996
Visual Information Service Corporation
Chicago, IL

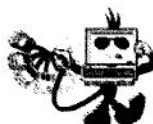
Negotiations for the acquisition of the Amiga between VIScorp representatives and the trustee for Escom AG are ongoing and are expected to be completed shortly. Further announcements will be forthcoming when more information is publicly available.

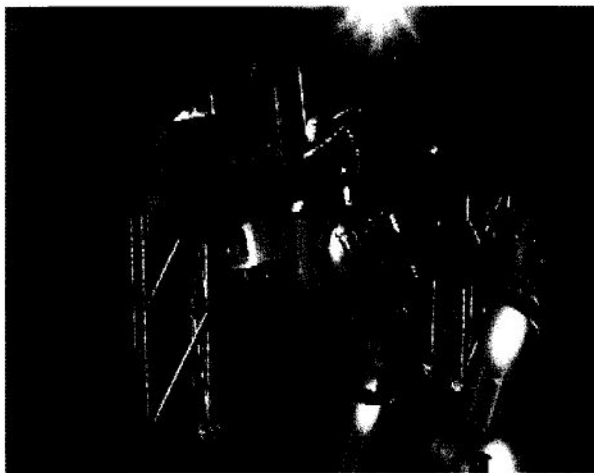
Contact: Jason Compton
Communications Manager, VIScorp
111 N. Canal St.
Chicago, IL 60606
312-655-0903 phone
312-655-0910 fax
jcompton@xnet.com e-mail
http://www.vistv.com/

Return to the Amiga Web Directory

Nuova interfaccia HTML per il CDROM

*di **Michele Iurillo** (yuri@skylink.it)*

Consapevoli della importanza del nostro supporto stiamo procedendo alla "bonifica" del nostro Web e alla costruzione di una interfaccia integrale in HTML per i nostro CDROM. Questo lavoro è graduale. Qualche cosa si è già vista sul numero di Settembre e qualche cosa si vedrà sul CDROM di questo mese. Quello che ci serve (e questo è un appello ai programmatori amighisti) è un sistema di conversione RDM REA (i file di readme) to HTML per mettere in giro un prodotto ancor migliore.

Arrivano gli XFILES ma gli Ufo non c'entrano...

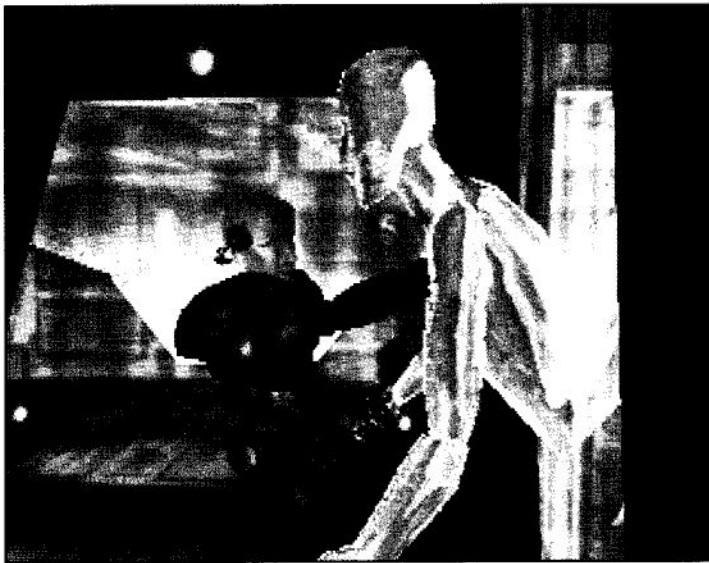
Sono venuti a trovarci in redazione i componenti della Underground Software: Lorenzo Gaprio e Sirio Spera. Giovani, motivati e con una grande invenzione: il formato XFILES.

Incontro con la Underground Software

di **Michele Iurillo** (yuri@skylink.it)

Tutto è cominciato con una telefonata che preannunciava il loro arrivo. Persi nella Milano-Varese, poi riapparsi a Pero ed infine dirottati da qualche vigile urbano in vena di scherzi. L'avventura di due nostri amici romani nella "realtà padana" dove freddo, traffico e impossibilità di parcheggio sono gli ingredienti della loro giornata milanese. Con un enorme borsone e la faccia stanca approdano in redazione.

M. I: Benvenuti nella redazione di Enigma Amiga Run! Una bella presentazione sulla vostra attività e su quello che vi proponete di fare.

S. S: Noi siamo la Underground Software il progetto di cui parleremo oggi è nato nella mente forse un po' malata di uno dei fondatori della nostra neonata società. La mente è quella di Lorenzo il nostro tuttofare,

Le animazioni sono molto curate e la fluidità è impressionante.

Ecco una esplosione al plasma. Notare i lens flares.

La Undegroun Software ha sviluppato il formato XFILES per piattaforme Amiga e DOS.

coder, grafico, che si è dato anima e corpo in una missione particolare: riportare l'Amiga ai fasti del passato. Senza peccare di presunzione forse ci siamo riusciti realizzando qualche cosa di fenomenale. Abbiamo tirato fuori un algoritmo particolare con cui siamo riusciti a far girare mega e mega di grafica in ray-tracing senza usare alcuna risorsa di memoria (se non qualche decina di kilobyte). Con questo algoritmo particolare riusciamo ad ottenere 25 fotogrammi al secondo sopra un hardware considerato obsoleto come l'Amiga 1200 con animazioni interattive completamente renderizzate. Ma per le specifiche tecniche passo la parola alla famosa mente malata di cui accenavamo si tratta di Lorenzo (che tra l'altro è mio cugino).

Tuo cuggino? Se lo sapesse Elio...

L. G. : Io non mi considero malato, sono un amighista con un grande sogno: superare i limiti dei Videogames tradizionali e realizzare titoli per la Playstation. Sono appassionato di grafica e di informatica ho cominciato a 16 anni con un vecchio C64 per poi continuare nella materia prima alle scuole superiori e poi all'Università. Tutto quello che so oggi l'ho appreso stando davanti ad un computer e questo computer è ovviamente un Amiga.
Quello che volevo dire su questa tecnologia è che noi possiamo realizzare qualsiasi tipo di animazione o esperienza multimediale completamente indipendenti dalla macchina e in modo innovativo. Il perché è presto spiegato. Quando si realizza un videogames come un "picchiaduro" le mosse sono limate perché i programmatori devono fare i conti con la RAM, ma anche su altre applicazioni il limite è sempre quello la fatidica RAM.
Mi sono chiesto come si poteva ovviare a questo inconveniente da qui l'idea di realizzare un nuovo formato file di compressione che non usa la memoria ma direttamente una qualsiasi periferica esterna come un CD-ROM o un'unità SCSI.
Garantendo 15 frames al secondo con 600K di transfer rate in uno schermo 320x200 a 256 colori possiamo quindi affermare che ovviamente con periferiche più veloci i risultati crescono in modo iperbolico. Quello che posso dire è che la gli effetti che possiamo ottenere sono fantastici. Tu che ne dici?

M. I. : Dico che non si è mai visto nulla di simile. Potenzialmente avete un grande futuro e una grande tecno-

logia anzi un grande algoritmo.

L. G: Io ho visto queste cose solo su macchine dotate di acelleratori 3D o workstation molto costose.
Oggi con questo algoritmo risolviamo il grande limite per tutti i programmatori di Videogames: la memoria.
Programmare i Videogame è sicuramente molto più difficile di quanto si possa pensare. La prima analisi che si realizza è capire quanta memoria si dovrà utilizzare, quale processore.
Uno dei classici è il nuovo Tekken II per Playstation che fa uso di quickshading e altre diavolerie. Bene noi siamo in grado con questa tecnologia di realizzare giochi come Tekken II (forse anche migliori) su Amiga in pochi kilobyte di RAM.

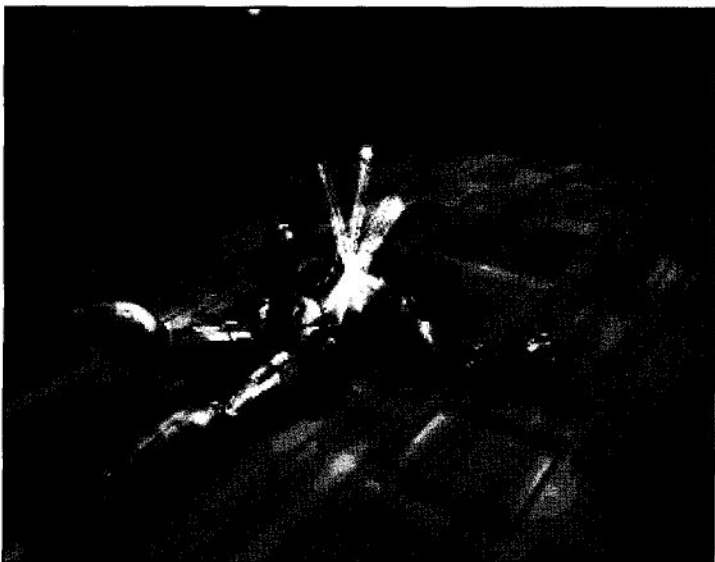
M. I. : Per quanto riguarda il discorso delle caratteristiche hardware del supporto possiamo dire che questa tecnologia permette di realizzare giochi su CD32 come sulla Playstation? Magari con l'Akiko?

L. G. : Grazie per avermi fatto questa domanda. Mi permette di dire quello che penso sopra sopra l'Akiko un processore che permette di fare cose incredibili come il chunky-to-plannar e che nessun produttore di Videogiochi ha mai sfruttato.
Il CD32 sarebbe la piattaforma ideale per queste applicazioni è come un 1200 ma più veloce e con il supporto CD.

S. S. : Noi abbiamo contattato anche la Viscorp perché questa tecnologia è l'ideale per il tipo di apparecchiature che si apprestano a produrre come il fatidico Set-top-of Box. Il CD32 protrebbe essere la base di lancio di questa nuova società perché le sue caratteristiche hardware sono più che sufficenti.
L'Amiga ha una tecnologia superiore anche dopo dieci anni. Se acquisti una Playstation hai una console e basta ma se compri un CD32 hai anche un computer. E che computer!

M. I. : L'ultima cosa che vi volevo chiedere è se questo formato file ha un nome e se mai scriverete un Datatype per questo formato.

S. S: Il Datatype si farà perché è fondamentale. Ma il nostro progetto più ambizioso è quello di costruire una specie di "Laser Games Construction Kit" che permetterà a tutti gli utenti Amiga di creare animazioni interattive senza essere programmatori o coder.

Gli stessi effetti della tecnologia Microsoft Active-X ma in soli 60K di RAM!

Anche la IBM si è interassata alla tecnologia XFILES ma alla Underground Software sono Amighisti!

Pensiamo che questo prodotto possà essere disponibile entro pochi mesi. Il nostro problema è trovare una produzione che ci possa sostenere visto che fino ad ora abbiamo solo spesi i nostri risparmi.

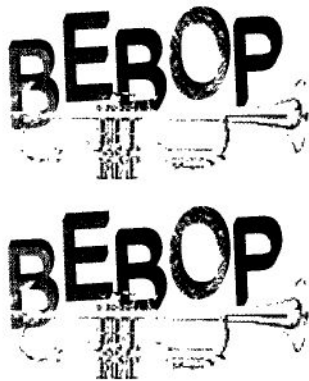
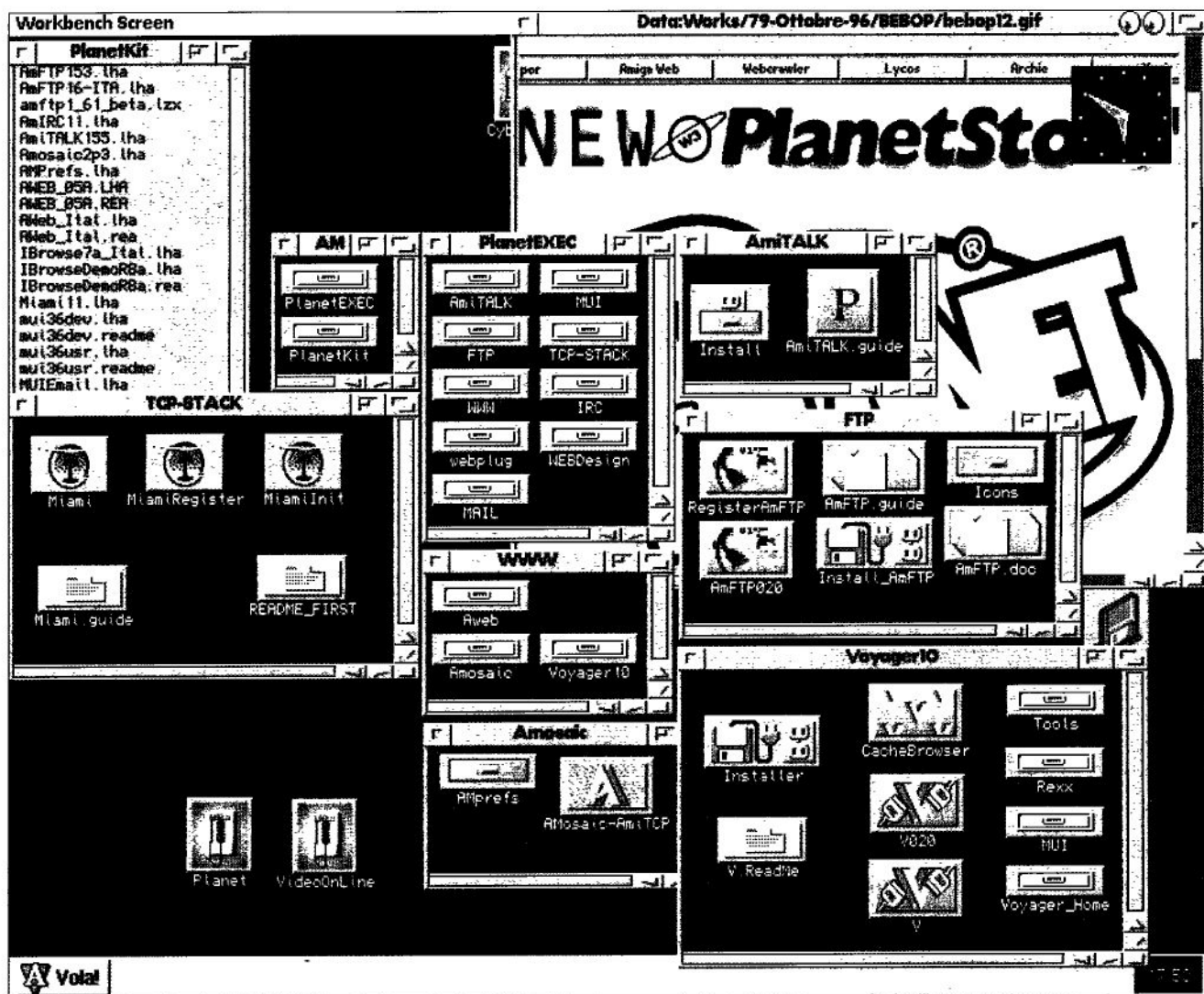
M. I. : Beh. Non mi avete risposto sul nome del formato file...

L. G. : Ci piacerebbe chiamarlo XFILES che te ne pare?

M. I. : Direi ottimo sperando che non vogliano Royalty e che non vi mandino gli UFO!
Possiamo promettere ai lettori una demo sul prossimo CDROM di EAR?

S. S. : E' una promessa! Senza dubbio. Realizzeremo una demo apposita per Enigma Amiga Run.

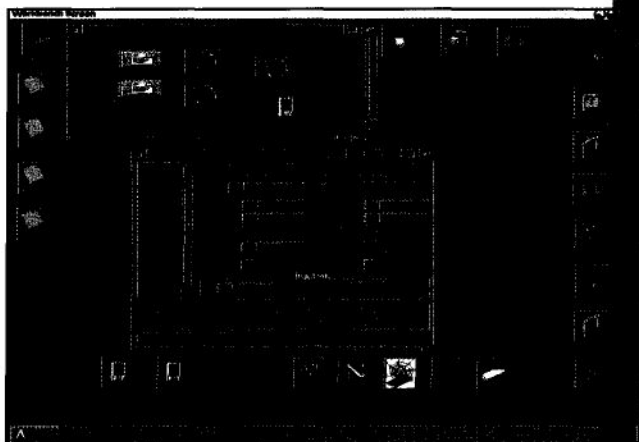
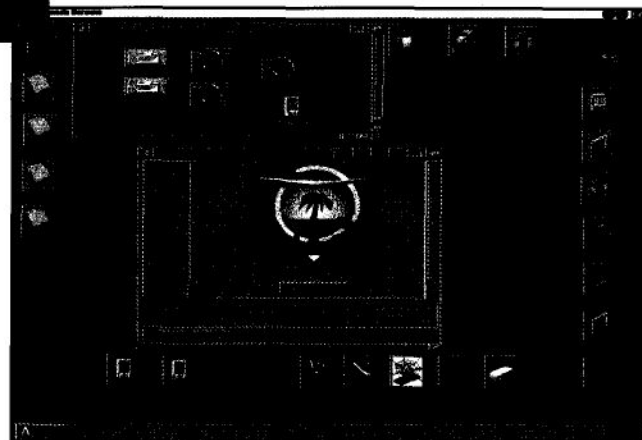
Segue caffè di rito e complimenti reciproci. Per maggiori informazioni:

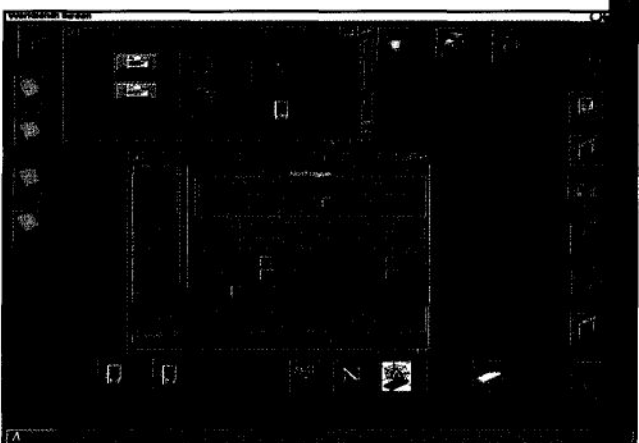
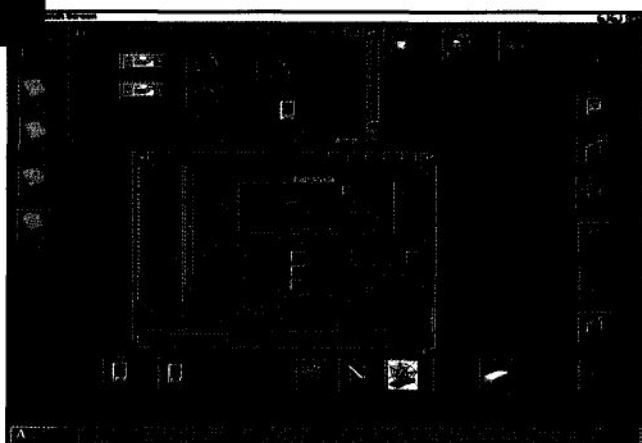
UNDERGROUND SOFTWARE
di Lorenzo Gaprio (coder) e Sirio Spera (P. R.) - Tel. 0766/54.67.77, Tel. 0766/34.731, Fax. 0766/54.59.94.

Come configurare Miami v1.1

di ***Michele Iurillo*** *(yuri@skylink.it)*

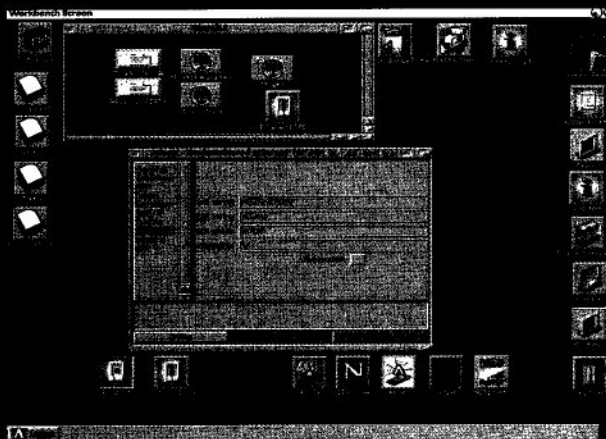
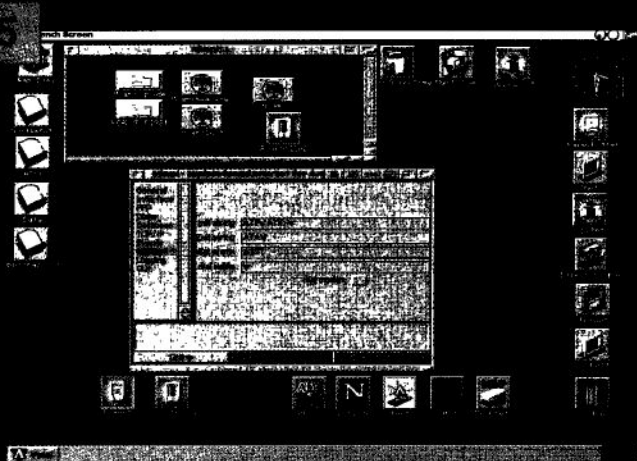
Come promesso ecco un breve tutorial sulla connessione alla rete con Miami (ma non c'era bisogno). Prendendo spunto dal nostro accordo con un nuovo service provider Amiga-oriented della zona milanese (02) abbiamo pensato di creare questo tutorial (che sarà disponibile sulla rete) per il settagio di tutti i parametri. Se invece non siete clienti del provider milanese potete usare questi suggerimenti comunque, non dopo essere venuti in possesso di numero telefonico, login, password, IP address (se non è dinamico), DNS Address e Proxy Address.
Se avete tutto questo possiamo incominciare...

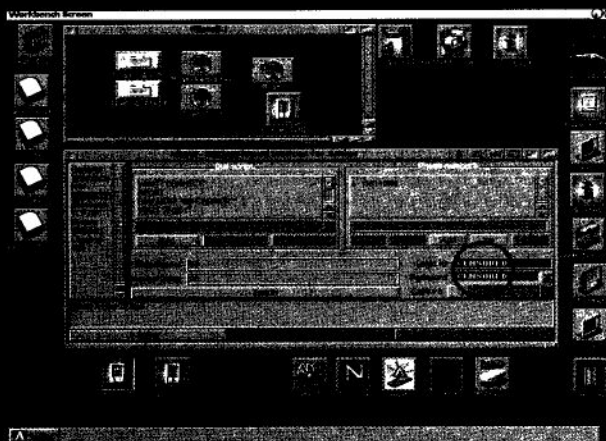
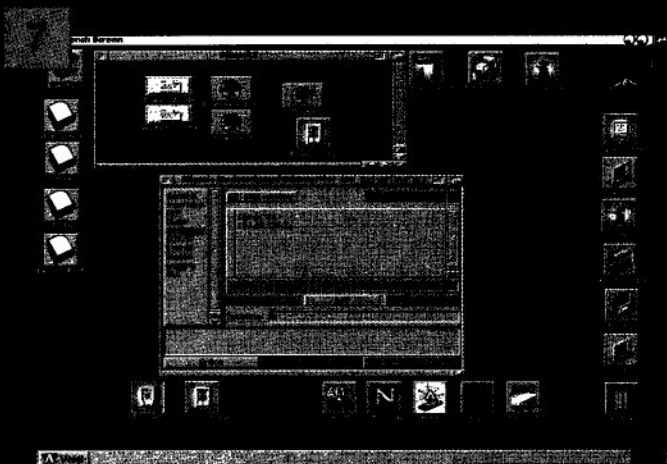
Per maggiori informazioni su Planet:

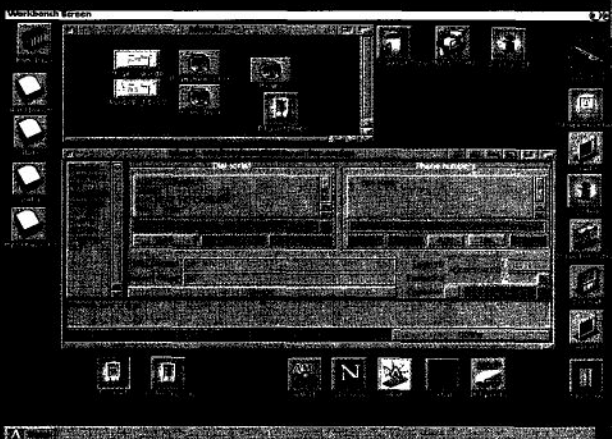
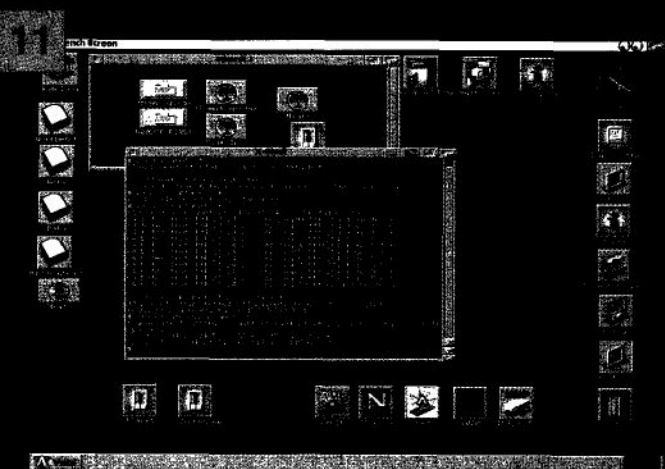
Planet Srl
Viale Montenero, 25
20135 Milano
Tel. (02)55.01.31.97
Fax. (02)55.01.25.83
info@plnet.it / http://www.planet.it

Una volta avviato Miami (in questo caso la nuova vesione 1.1 che trovate sul CDROM di questo mese) possiamo proseguire ricordando che la versione shareware presentata in queste pagine è limitata ad un ora di utilizzo. Un solo consiglio registratevi!

Come già accennato l'articolo spiega come connettersi a Planet il nuovo provide Amiga-Oriented di Milano ma è facilmente applicabile a tutti provider (anche quelli dotati della fatidica PAP come Video On Line).Da questa finestra dovete settare la velocità del vostra seriale ed eventualmente un device diverso da quello standard.Se la vostra connessione non è di tipo dinamico dovrete specificare l'indirizzo IP che vi ha assegnato il provider (oltre il 70% dei provider usa il sitema dell'indirizzo dinamico. Sia VOL che il nostro Planet usa l'indirizzo dinamico.

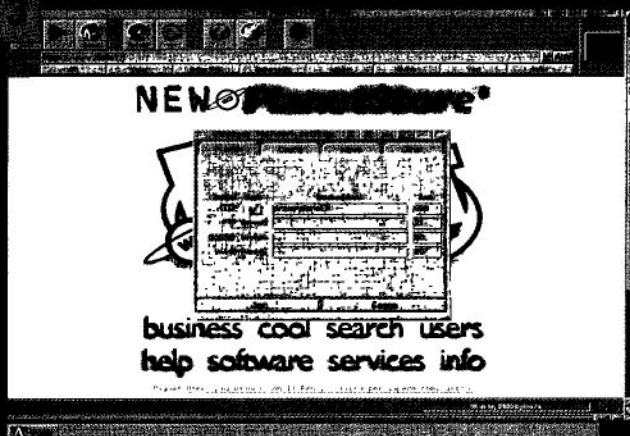
Ci sono due possibilità per immetere login e password. O da questo menu PAP o direttamente dallo script (che verrà generato da Miami senza troppi problemi).Noi consigliamo il secondo metodo anche perché molti provider vogliono inserimenti di codice prima della password. Come il caso di Planet che richiede una stringa di riconoscimento per il PPP.

Questi sono i settaggi per il TCP/IP utili solo per la connessione *in una rete locale TCP/IP o Intranet. Non serve mettere nulla* perché tutto viene fatto dal PAP e dal PPP. Comunque se volete non fa male.

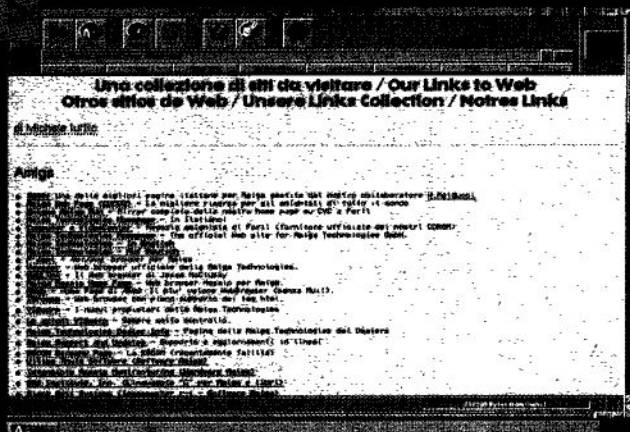
Qui potete inserire i settaggi del vostro modem per questa operazione consultate il manuale dell'apparecchio o usate una stringa generica come questa per l'utilizzo a toni.

Se usate ancora il vecchio sistema dovete provvedere a immettere una stringa di questo tipo. Ricordate che è meglio consultare il vostro manuale o provare le tante stringhe proposte dall'autore di Miami a questo proposito vi ricordo che è uscita una versione 1.1a (presente anche essa nel CD) con molte nuove stringhe corrette e rivedute dallo stesso autore.

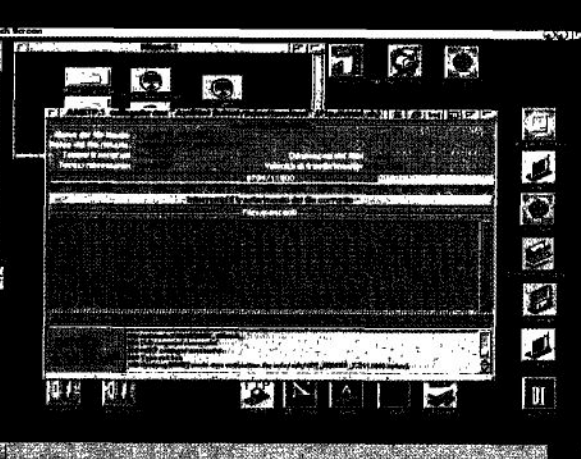
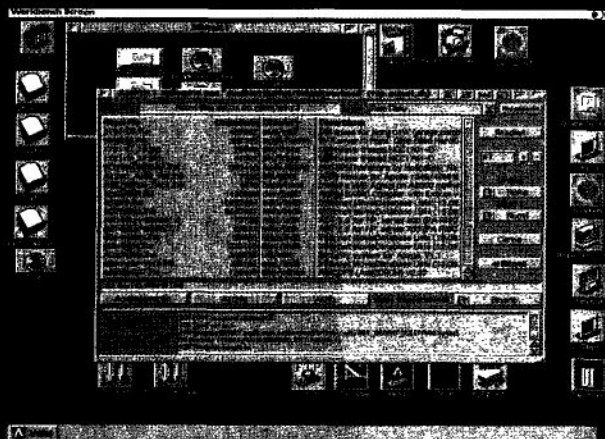
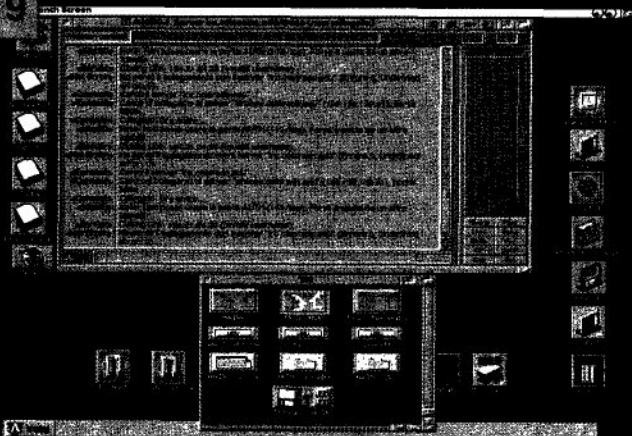
Questa è la parte più delicata dell'intero settaggio. Qui dovete indicare i DNS da utilizzare. I DNS sono delle macchine che traducono gli indirizzi numerici in indirizzi mnemonici. Per il collegamento con Planet usate i DNS indicati in questa pagina. Per altri provider è necessario immettere i DNS (se usate VOL immettete tutti i DNS che riuscite a trovare poiché spesso il DNS primario non c'é la fa per il traffico e vi butta fuori.

Lo script si genera senza problemi o in modo manuale o in modo automatico premendo "teach". Ovviamente o omesso la mia password e la mia login.Solo mettendovi in contatto con Planet (e pagando la vostra quota) potrete ottenre password e login. Se avete già un altro provider non c'é problema.Ricordatevi di mettere il numero di telefono di Planet o del vostro provider. Se il vostro provider ha più numeri di telefono potete metterli tutti.Miami si occuperà di chiamarli in modo alternato quando il principale è occupato.

Ora che tutto è pronto godiamoci il collegamento.Se tutto fila liscio dopo il fatidico "connect" dovremmo vedere nell'ordine:la riceca del'Host, la ricerca del Domain e la ricerca del DNS.Dopo che tutte le finestre sono chiuse.... siete nella rete!

Se la schermata appare così allora siete pronti a lanciare i client (fate alla svelta perché avete un ora sola di navigazione... e l'autore vi ricorderà di pagare lo shareware per avere durata illimitata e altri vantaggi).Tutti i client li trovate sul CD nella forma compattata ed eseguibile.

Se avete in un'altra vista installato Amitcp provate subito un bel ping.Ecco il risultato di ping e traceroute su Planet. Ricordate che il traceroute è uno strumento per capire bene se il vostro provider è valido o no.

Il primo atto dovuto è la connessione con il nostro Partner (anche per aumentare il suo contatore... con un utente Amiga in più).Come Browser abbiamo usato Voyager.

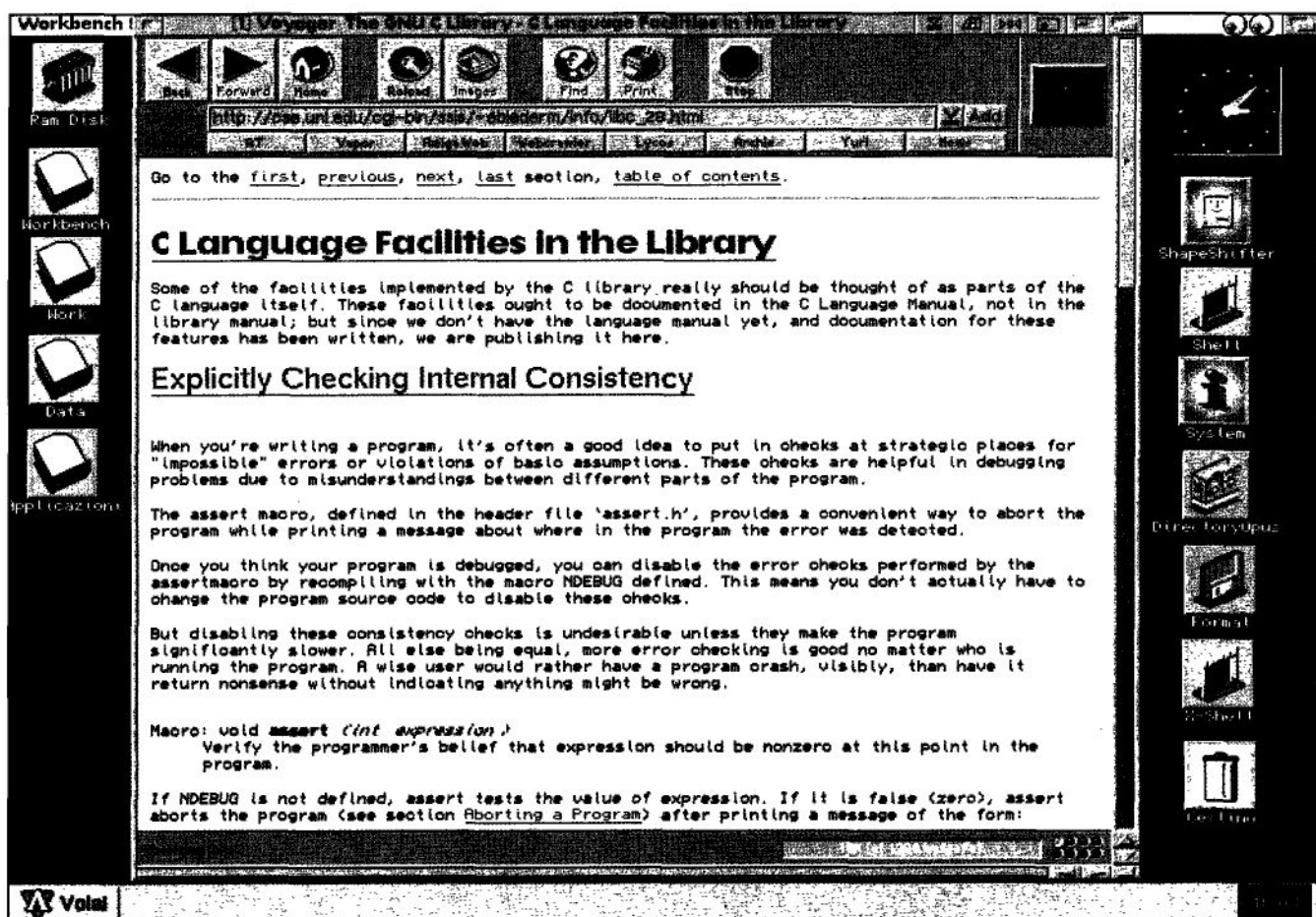
Non ci resta che assegnare il Proxy così come indicato in figura.

Guarda chi si vede... La nostra home page ha un accesso molto veloce grazie al server proxy e grazie al nostro lavoro. Abbiamo tolto tutti i colori di troppo e snellito il caricamento. Aprofitto di questo per ricordare ai lettori che il CGI relativo al contatore è incompatbile con Voyager e quindi gli accessi non sono 888888 ma quasi 6000.State sintonizzati perché rilasceremo a breve la nuova versione del WEB 7.0 con molte novità.

Per iniziare il vostro viaggio potete trovare tutti i links Amiga presso la nostra pagina.http://www.skylink.it/ear/links.html

Una tappa obbligata è sicuramente l'Amiga WEB server. E' intenzione della redazione di fornire direttamente su CDROM i siti Amiga più noti. Permettendo così di evitare costose navigazioni notturne.

Eccoci in azione con Amftp, la velocità raggiunta con il provider Planet e con un modem 28800 e di circa 1.8k al secondo... Non male.

La comoda possibilità offerta dai server dotati di sistema ADT (Amiga Download Tool) permette il caricamento del file RECEN in automatico al primo collegamento.

C'é anche un Client IRC su CDROM per fare quattro chiacchere in compagnia.Tutto il software presentato su queste pagine è disponibile nel CDROM insieme ai kit di connessione per gli altri sistemi.

Per i patiti di ncftp anche la possibilità di usare questo client senza problemi di sorta. Il contratto con Planet da diritto all'accesso con una area FTP esclusiva (no anonymous) con il mirror parziale di Aminet aggiornato.

L'oggetto del desiderio

Nella prima puntata abbiamo giusto mostrato il primo programma e abbiamo parlato delle variabili, ma non abbiamo detto ancora tutto...

Corso di programmazione C e C++ (II)

di **Giuseppe Ligorio** (gligorio.aica@iol.it)

Difatti abbiamo spiegato solo i tipi di variabile; una variabile è una specie di scatola in cui mettere qualcosa (numeri); l'importanza delle variabili è ovvia, supponiate infatti di dover trattare un dato non conosciuto a priori nella creazione del programma (che dovrà essere eventualmente inserito dall'esterno da parte dell'utente); supponiamo infatti che il vostro programma debba calcolare l'ammontare di tasse da pagare sul reddito di un individuo (programma già abbastanza complesso per un esperto); i casi sono due: o il programmatore è dotato di poteri predittori (e non ci credo anche se molte persone dicono di possederne), e comunque il programma funzionerebbe solo per un caso particolare, o conviene utilizzare le variabili ed inserirvi di volta in volta quello che interessa; ogni variabile è caratterizzata da un nome (per poterla identificare univocamente) che deve iniziare con una lettera.
Ogni variabile deve essere dichiarata in testa alla procedura utilizzando una delle keyword che identificano i tipi;

esempio:

```
void cambia()
{
. int num1, num2;
. float jam;

. codice
}
```

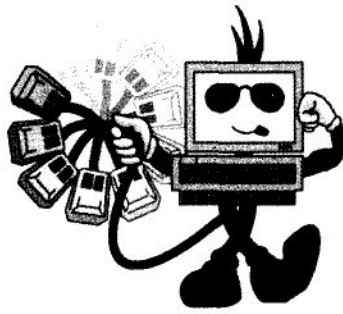
In realtà di tipi ne esistono di più di quelli che abbiamo spiegato ed esiste la possibilità di definire nuovi, ma di questo parleremo in futuro. Contrapposte alle variabili esistono le costanti; queste sono dei valori numerici e non, che indicano direttamente l'entità da utilizzare o assegnare; ad esempio 56, 34.567, 98L, 'à o "Pippo" sono costanti perché indicano valori diretti; un accento particolare va posto sulle costanti carattere ('à) queste altre non indicano che un char ed esprimono il codice ASCII del carattere indicato tra apici, quindi lo stesso può essere espresso come numero (ponendo di conoscere il codice ASCII del medesimo) anche se con il carattere risulta più leggibile; le costanti stringa ("Pippo") indicano appunto delle stringhe di caratteri e a quale tipo di variabile corrispondano precisamente per voi è ancora un mistero anche se lo rimarrà per poco. E' arrivato il momento di spiegare il primo operatore e forse il più indispensabile: l'assegnamento; l'operatore di assegnamento identificato con il simbolo "=" serve ad assegnare un valore ad una variabile; in altri termini, sfruttando la similitudine prima accennata, equivale ad aprire la scatola indicata dalla variabile, inserire quello che interessa e chiudere; esempio:

```
int pippo;
. pippo = 34;
```

Domanda nasce spontanea: cosa accade quando assegno ad una variabile di un determinato tipo un valore di un altro?

```
int pippo;
. pippo = 45.67;
```

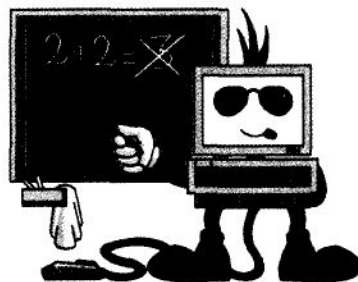
Il programma approssimerà automaticamente il valore numerico (in questo caso pippo conterrà 45, attenzione che con approssimazione qui si intende il valore numerico precedente che meglio avvicina quello indicato, quindi non viene considerata l'approssi-

mazione per eccesso, a meno di non utilizzare una procedura realizzata appositamente); nel caso si cerchi di assegnare una stringa ad una variabile numerica il compilatore darà errore o quantomeno un warning.

Operatori aritmetici

La logica conseguenza dell'assegnamento (solo a livello didattico) sono le espressioni matematiche; queste vanno inserite come tutti noi le conosciamo utilizzando i simboli *, /, +, - e sfruttando le parentesi () per indicare le priorità delle operazioni; esempio:

```
int pippo, cnt;
. cnt = 5;
. pippo = cnt*4 + 3;
. cnt = (pippo + 6) / 3;
```

Anche in questo caso le operazioni utilizzate si adegueranno a seconda del tipo utilizzato (la divisione intera differisce da quella in virgola), e a questo dovrete porre particolare attenzione, in quanto cosa accade quando moltiplico un intero con un numero in virgola?
In questo caso il tutto sta in cosa il compilatore converte per prima, di solito viene convertito il numero da una precisione minore ad una maggiore (in questo caso verrebbe convertito l'intero in virgola e verrebbe effettuata l'operazione in virgola); concludiamo col dire che tutti i nume-

ri senza ulteriore specificazione sono considerati intere, quelli con la virgola double e quelli che ultimano con la lettera L sono considerati long.
Gli operatori aritmetici sono +, -, *, / e %; i primi quattro operatori dovrebbero essere scontati a tutti; il dubbio potrebbe persistere su % che è l'operatore di modulo e ritorna il resto della divisione intera tra due numeri; ad esempio per stabilire se un anno è bistestile occorre controllare che il suo numero è divisibile per 4 ma non per 100 eccezion fatta per 400:

```
if ((anno % 4 == 0 && anno %
100 != 0) || anno % 400 == 0)
. printf("L'anno è
bisestile\n");
```

Non preoccupatevi per il momento degli altri operatori, o comunque aspettate le righe successive.

Operatori relazionali e logici

Gli operatori relazionali sono < (minore di), <= (minore o uguale di), > (maggiore di), >= (maggiore o uguale di) ed hanno la stessa precedenza; naturalmente serve per il confronto relazionale dei numeri, ed i valori numerici vanno inseriti in ordine come nelle espressioni matematiche, ad esempio:

```
if (4 > 5) printf("4 è maggio-
re di 5\n");
```

se 4 è maggiore di 5 allora stampa il messaggio. Immediatamente sotto di loro, in ordine di precedenza ci sono gli operatori di uguaglianza: == (uguale), != (diverso); questi servono naturalmente per il confronto tra valori numerici, facciamo qualche esempio:

```
k = 3;
if (k == 3) printf("k è 3\n");
if (2*k != 6) printf("k è
diverso da 3\n");
```

Più interessanti sono gli operatori logici: && (e), || (o); questi servono a correlare insieme diversi operatori relazionali per comporre test complessi. L'operatore && (and logico) fornisce risultato di verità quando tutte le due condizioni sono vere, e falso altrimenti; l'operatore || (or logi-

co) fornisce risultato di verità quando almeno una delle due condizioni è vera e falso solo quando sono entrambe false; ad esempio se si vuole confrontare che l'età di un individuo non sia inferiore a 18 anni o superiore ai 50 si deve eseguire il test:

```
if (eta >= 18 && eta <= 50)
printf("Età corretta\n");
```

Notare come tutte le condizioni possono essere invertite (questo grazie una regola dell'algebra booleana, cioè di valori numerici binari, tra cui fanno parte anche le espressioni logiche che possono assumere solo valori vero o falso):

```
if (eta < 18 || eta > 50)
printf("Età non corretta\n");
```

Con questo dovrebbe essere definitivamente chiaro l'esempio prima accennato sul calcolo dell'anno bisestile. Completiamo il discorso con l'unico operatore logico unitario: ! (negazione); questo operatore ha infatti il compito di negare lo stato logico dell'espressione che segue, da vero a falso o da falso a vero; ad esempio l'espressione precedente potrebbe essere riformulata come segue:

```
if (!(eta >= 18 && eta <= 50))
printf("Età non corretta\n");
```

Se sia meglio implementare le espressioni logiche con il ! o senza come nell'esempio precedente dipende dai casi; normalmente questo non comporta variazioni nel codice, ma il vantaggio o meno di uno o dell'altro si potrebbe vedere nella leggibilità dell'espressione; le parentesi tonde dopo ! sono necessarie in quanto la negazione logica ha maggiore priorità sugli altri operatori utilizzati nell'espressione; molte volte, anche se non è necessario a causa della priorità, conviene comunque inserire le parentesi per facilitare la lettura dell'espressione ed è quindi consigliabile utilizzare le parentesi ogni qualvolta potrebbero esserci dei dubbi sulla corretta priorità.

Operatori di incremento

Per incrementare e decrementare le variabili di 1 sono disponibili degli operatori particolari di incremento e decremento: ++ (incremento) e —

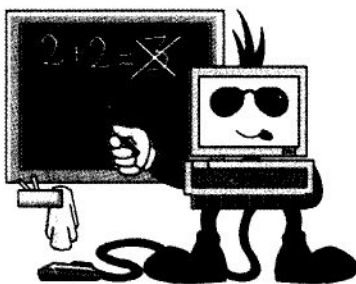
(decremento); guardiamo subito qualche esempio:

```
num++;
++a;
i—;
—x;
```

la prima linea equivale a num = num + 1; e potete notare che l'operatore può essere inserito prima o dopo sia per ++ che per —; in realtà il prima o dopo fa differenza e precisamente tra postincremento e preincremento (o rispettivamente postdecremento e predecremento); cioè nel primo caso (++ a destra) l'incremento verrà effettuato dopo la valutazione dell'intera espressione e nel secondo (++ a sinistra) l'incremento sarà realizzato prima della valutazione dell'espressione; negli esempi prima visti tutto ciò non comporta alcuna variazione ma guardate questi:

```
x = num++;
x = ++num;
```

se num vale 1, nel primo caso ad x verrà assegnato il valore di 1 e nel secondo quello di 2 (perché num è stato incrementato prima di valutare l'espressione e cioè prima di effettuare l'assegnamento); guardiamo ancora quest'altro esempio:

```
a = vet[i++];
a = vet[++i];
```

se i vale 1, ad a verrà assegnato il valore del vettore vet di posizione 1 nel primo caso, mentre nel secondo l'elemento del vettore utilizzato sarà quello di posizione 2.

A molti di voi l'utilizzo di questi operatori potrebbe sembrare del tutto superfluo, quando potrebbe essere utilizzata la normale somma; il perché siano stati inseriti questi due operatori diviene chiaro quando si fa un inquadramento storico; infatti all'epoca in cui Kernighan e Ritchie inventarono il C non vi erano gli utili terminali interattivi di cui disponiamo oggi, in cui tutto quello che si scrive appare su video e le workstations grazie al multi-tasking permettono di utilizzare molti terminali contemporaneamente, dato che la maggior parte del tempo, viene impiegato alla scrittura del programma, e che questa fase occupa una frazione molto piccola di tempo macchina; all'epoca esistevano ancora il lettore di schede preforate, ed è ovvio che lo spazio risparmiato sul listato era importante; ma al giorno d'oggi l'utilizzo di questi operatori può comportare vantaggi proprio nella realizzazione del codice; pensate infatti che il 68000 possiede delle istruzioni macchina per il post incremento ed il pre decremento dei registri indirizzo, per cui uno spezzone di codice del tipo:

```
char *ind, byte;
.
.
*ind++ = byte;
```

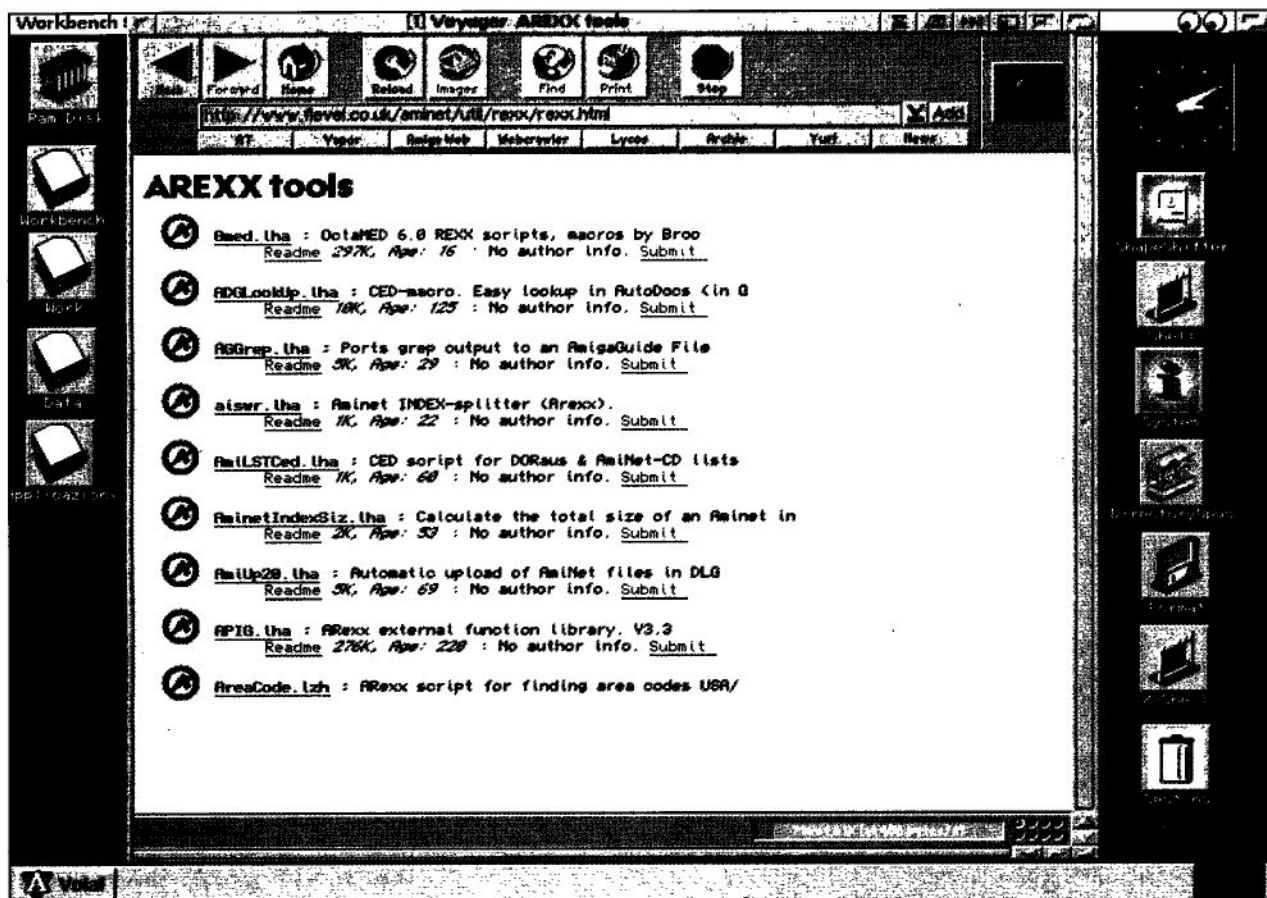
può venire codificato in un sol colpo con l'istruzione:

```
; a0 = ind, d0.b = byte
move.b d0, (a0)+
```

L'operatore asterisco (*) è quello che permette di utilizzare la locazione di memoria indicata da ind (che contiene ovviamente l'indirizzo), ma di questo parleremo più avanti.

Anche per questa puntata è tutto, arrivederci alla prossima.

In principio era REXX

Come preannunciato ecco a voi il corso di programmazione di ARexx; Arexx è derivato da un linguaggio sviluppato dalla IBM, il REXX; questo linguaggio fu sviluppato per essere utilizzato con sistemi operativi multitasking su mini-computer.

ARexx

di ***Giuseppe Ligorio*** *(gligorio.aica@iol.it)*

A questo punto vi chiederete quali sono le funzionalità del REXX e perché mai sia stato portato su Amiga; come prima detto il REXX è stato sviluppato per i sistemi operativi multitasking, perché si interponesse e funzionasse da tramite tra i programmi come un nucleo centrale; tutti noi abbiamo infatti notato, nella nostra breve vita di utenti, come interessassero diverse funzioni tra le diverse applicazioni; e a tutti noi sarà capitato di dire: "se il programma x possedesse la funzione del programma y"; la soluzione a questi tipi di problemi è offerta da ARexx (in congiunzione con i programmi che ne prevedono l'utilizzo); infatti ad ARexx è permesso di colloquiare con i programmi e questi ultimi mettono a disposizione una serie di funzioni richiamabili dallo stesso; in questa maniera da ARexx posso pilotare in modo efficiente i diversi programmi facendoli collaborare tra di loro; ad esempio posso partire da un'immagine bitmap ed attuare una serie di proccessi grafici e trasformazioni ben precise mediante funzioni di diversi programmi (operazione che altrimenti verrebbe realizzata a mano);

oppure è possibile attivare un programma per il collegamento a BBS, trasferire una serie di dati ed automaticamente visualizzare in un foglio elettronico le statistiche della trasmissione sotto forma di grafici; come vedete le possibilità sono molteplici.

ARexx

Di solito ci tocca l'ingrato compito di sminuire le vostre aspirazioni "programmatorie", dicendovi che il mondo della programmazione non è facile, bisogna studiare e faticare. Questa volta siamo felici di annunciarvi che per utilizzare l'ARexx non occorre aver studiato fisica nucleare, e anche se si tratta di un linguaggio di programmazione, basta conoscere l'AmigaDOS ed il sistema in genere (non necessariamente in maniera approfondita) e precisamente necessita:

- saper utilizzare shell e comandi AmigaDOS (ma questo dovrebbe servire per tutto su Amiga)
- elaborare testi (altrimenti come pensate di scrivere il programma?)

Per quanto detto sino ad ora dovrebbe essere chiaro che ARexx sfrutta due importanti caratteristiche del s.o. di Amiga: il multitasking e la comunicazione tra processi. Difatti volendo organizzare il lavoro tra più task deve essere possibile naturalmente portarne più in esecuzione e cosa più importante occorre trasferire i dati elaborati da un programma ad un altro per permetterne la manipolazione. Questo punto della comunicazione tra processi è particolarmente importante e per coloro che fossero stati distratti nel corso di programmazione in C (mettendo che lo abbiano seguito) ricordo che si basa su due importanti strutture: le porte messaggi ed i messaggi; i messaggi sono i dati veri e propri che si vogliono trasmettere da un'applicazione ad un'altra, uniti ad un gruppo di informazioni utili al sistema che riguardano il messaggio; le porte messaggi sono invece le buche della posta del sistema, permettono infatti di ricevere e spedire messaggi ad un destinatario ben preciso senza che vengano perse per strada; ed infatti ad ogni porta messaggi è associata un nome ben preciso che la identifica univocamente (l'indirizzo del destinatario o del mittente a seconda che la porta riceva o invii il messaggio); così è possibile comunicare un po' come la posta di tutti i giorni (o se preferite la più moderna e-mail) senza problemi di sbagliare persona (o meglio processo); ora per tornare ad ARexx i programmi non comunicano direttamente tra loro (questo saprebbero già farlo senza bisogno di ARexx), ma passano per ARexx che ne organizza il funzionamento e le comunicazioni; per questo chi fa i programmi ARexx deve conoscere il nome delle porte dei programmi che vuole controllare; vorrei infatti vedere voi scrivere una lettera "infuocata" a Samantha, (Fabio per le eventuali lettrici) per poi rendervi conto di non sapere l'indirizzo a cui spedirla (come minimo vi fracassate la testa al muro); questo però non costituisce un problema più di tanto, perché i produttori dei programmi vi diranno sempre i nomi delle porte ARexx utilizzate. Mentre la sequenza di operazioni da seguire per inviare un messaggio è semplice (quando voglio, lo invio...), quello per riceverlo è un po' più articolato:

- l'applicazione attende un messaggio sulla porta (naturalmente si ritiene che il programma abbia già aperto la porta, questo vale anche per inviare un messaggio)
- il sistema notifica all'applicazione che nella porta è presente un messaggio
- l'applicazione legge il messaggio ed esegue delle elaborazioni in funzione del medesimo
- l'applicazione notifica al mittente di aver ricevuto il messaggio correttamente.

Osserviamo ora brevemente le caratteristiche di ARexx:

- *Dati non definiti:*
tutti i dati sono trattati come stringhe (anche quelli numerici)
- *Esecuzione interpretata:*
molto utile per capire lo svolgimento del programma e per eventuali debugging, per un programma ARexx difatti non è rilevante la velocità, dato che le operazioni "critiche" vengono di solito svolte dai programmi controllati
- *Gestione automatica delle risorse:*
non dovrete preoccuparvi di allocare/disallocare memoria, aprire/chiudere file, librerie o quant'altro; il tutto viene svolto in maniera trasparente all'utente
- *Librerie di funzioni:*
é possibile utilizzare librerie di funzioni esterne per utilizzare funzioni estese ad ARexx.

Avvio

Vediamo ora come avviare ed utilizzare ARexx; il prgramma che si occupa dell'esecuzione dei programmi ARexx è RexxMast ed è situato nella directory System del Workbench; è necessario lanciarlo una volta sola, ed è possibile (anzi consigliato) che il sistema se ne occupi automaticamente inserendo l'icona del RexxMast nella directory WBStartup o modificando l'User-Startup inserendo la linea:

```
REXXMAST >NIL:
```

che provvederà a lanciarlo al momento dell'esecuzione della Startup-Sequence (che chiamerà a sua volta la User-Startup).
Di solito i programmi ARexx sono presenti nella directory REXX: (usualmente assegnata a SYS:S) ma non è obbligatorio; per eseguire i programmi ARexx (oltre ad essere richiamabili dal programma che le utilizza) si può usare il comando RX con la seguente sintassi:

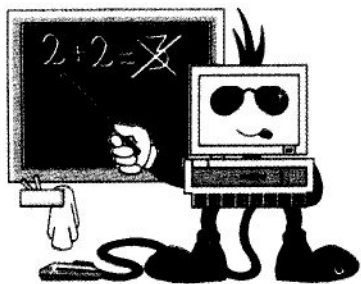
```
RX programma.rexx
o
RX programma
```

Un programma breve può essere inserito direttamente sulla linea di comando di RX fra virgolette:

```
RX "SAY 'piccolò; SAY 'pro-
grammà; END"
```

che stampa la scritta "piccolo programma"; i programmi ARexx possono essere anche lanciati da Workbench, specificando RX come comando associato al file (l'icona fa riferimento naturalmente al file testo del programma).

Primi programmi

Qui vale la pena ricordare il famoso proverbio: "se un'immagine vale più di mille parole, allora un listato ne vale più di diecimila", per questo iniziamo subito con qualche esempio per mostrare come ARexx funziona.
Iniziamo con il primo listato che potete osservare nel riquadro, esempio che oramai dovreste riconoscere molto bene: il programma Ciao a Tutti!!! Il listato consiste di una sola linea (come potete vedere come in C si inseriscono i commenti delimitati

con /* e */); in questa linea si utilizza il comando SAY (attenzione alle maiuscole) che stampa a video stringa di caratteri, valori di variabili ecc...; le stringhe sono delimitate dagli apici semplici ', ed è possibile inserire due o più istruzioni su una stessa linea separandole con un punto e virgola.
Con il secondo listato, Prezzo.rexx, la faccenda si complica; scopo del programma è calcolare il prezzo completo di IVA di un prodotto; rispetto al precedente le innovazioni risiedono nell'utilizzo della funzione PULL che preleva dall'esterno il valore, e nell'utilizzo delle variabili; qui occorre fermarsi un momento sulle variabili; in ARexx la variabile non ha bisogno di essere dichiarata, nel momento in cui viene utilizzata (assegnata, inserita da tastiera) viene allocata pronta per l'uso, un po' come i basic di vecchia generazione; a differenza di tutti gli altri linguaggi di programmazione la variabile in ARexx non ha tipo, è sempre trattata come una stringa e sta nell'utilizzo effettuato dal programma se occorre considerare che contenga testo piuttosto che numeri; in questo caso dato che nella seconda SAY, Prezzo viene moltiplicato per 119 e diviso per 100, viene considerato come un numero e quindi preventivamente convertito; potete inoltre osservare come è possibile stampare valori contenuti in variabili e diversi spezzoni di stringhe.
A questo punto dobbiamo rimandare alla prossima puntata, approfittatene per osservare il semplice funzionamento degli altri esempi che illustreremo la prossima volta, in cui inizieremo anche una trattazione più "rigorosa".

Esempi

Listato 1: Saluti.rexx
Introduce la funzione di stampa SAY:

```
/* Programma ciao a tutti */
SAY 'Ciao a Tutti!!!!'
```

Listato 2: Prezzo.rexx
Introduce l'utilizzo della funzione PULL per prelevare i dati dall'esterno:

```
/* Calcolo il prezzo con IVA */
SAY 'Inserire il prezzo netto del prodotto - '
PULL Prezzo
SAY 'Prezzo ivato - 'Prezzo*119/100 'liré
```

Listato 3: Sommatoria.rexx
Utilizzo dell'istruzione DO per i cicli iterativi

```
/* Calcola la sommatoria di i per i che va da 1 a 10 */
Somma = 0
DO i = 1 to 10
 Somma = Somma + i
END
SAY 'Sommatoria - 'Somma
```

Listato 4: Pari.rexx
Utilizzo del costrutto IF

```
/* Indica quali dei numeri da 1 a 10 sono pari e quali dispari
*/
DO i = 1 to 10
 IF i // 2 = 0 THEN tipo = 'parì
 ELSE tipo = 'disparì
 SAY i 'é'tipo
END
```

Listato 5: Quadrato.rexx
Utilizzo di funzioni

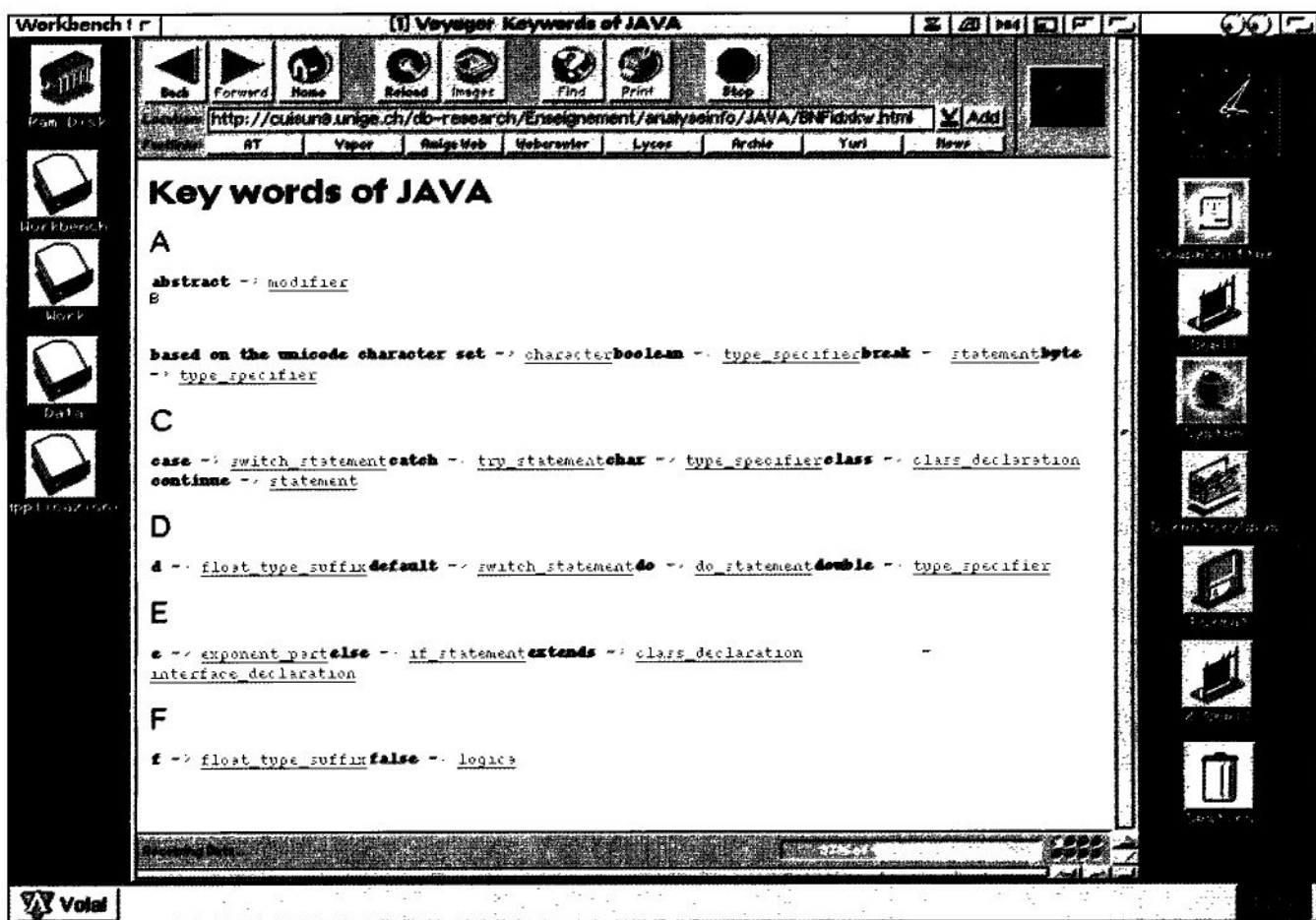
```
/* Questo programma calcola i quadrati dei numeri da 1 a 5 */
DO i = 1 to 5
 SAY 'numero - 'i ', quadrato - 'quad(i)
END
EXIT

quad:
 ARG x
 RETURN x**2
```

Listato 6: Calcolo.arexx
Questo programma mostra l'utilizzo della funzione TRACE che attiva il controllo errori di ARexx

```
/* Utilizzo di trace */
TRACE Calcolo
num = 0
DO i = 1 to 20
 sum = sum + i*sum
END
SAY 'totale - 'num
```

I listati sono presenti su CDROM

Un classico saluto

Avevamo concluso la prima puntata con il programma più bello del mondo, quello che stampava la scritta Ciao a Tutti! Per non perdere questa bellissima abitudine realizziamo subito un altro

Java (II)

di **Giuseppe Ligorio** (gligorio.aica@iol.it)

Il programma che mostriamo ora ha il semplice compito di visualizzare i numeri da 0 a 99 (listato 2.1): come potete vedere sia la versione C che Java sono molto simili e le principali differenze le avevamo già illustrate la volta scorsa: quello che possiamo notare in questo nuovo listato è che la dichiarazione delle variabili continua ad essere uguale a quella effettuata in C e che i costrutti come il for, mantengono la stessa struttura e funzionalità (così come le parentesi graffe, che delimitano i blocchi if, for, while ecc...). Altra cosa interessante la possiamo notare sul metodo println; la prima è che automaticamente pone il line feed (codice di a capo) alla fine della stringa stampata (un po' come il writeln in Pascal) e cosa più importante vengono stampati più valori e stringhe mediante il simbolo di concatenazione "+"; ciò sembra molto distante da un linguaggio tipo C++ e molto più vicino al basic; in realtà non è così infatti nella OOP (Object Oriented Programming), mediante il polimorfismo è possibile "sovraccaricare" un operatore come "+" con diverse operazioni anche complesse, operazioni che vengono applicate

in base al dato trattato; in questo caso si tratta di un operazione di concatenazione di stringa; altra operazione innovativa è quella di convertire l'intero *i* in stringa immediatamente: questo per l'ottica di linguaggio semplice, senza permettere di maneggiare i fastidiosi %ld, %d, %f ecc... della tradizionale printf (anche se questi permettevano un maggior controllo sull'output).

Listato 2.1

Ecco il listato del programma che stampa i numeri da 0 a 99, prima in versione C, poi in Java:

```
/* Stampa numeri, versione C */
#include "minore di"stdio.h"maggiore di"
#include "minore di"stdlib.h"maggiore di"

void main(int argc, char *argv[])
{
. int i;

. for (i=0; i"minore di"100; i++)
.  printf("Numero - %d\n", i);
}



/* Stampa numeri, versione Java */
class numeri
{
. public static void main(String args[])
. {
.  int i;


.  for (i=0; i"minore di"100; i++)
.   System.out.println("Numero " + i);
. }
}
```

Il listato e' presente su CDROM

L'ambiente Java

La versione corrente di Java include centinaia di classi e metodi che vi permetteranno di controllare ed utilizzare il sistema al meglio: input/output, grafica ecc...; la Java Standard Library consiste più precisamente di:
Linguaggio - una serie di classi e metodi che supportano le caratteristiche di un linguaggio robusto quale Java: stringhe, array, funzioni di sistema, eccezioni ecc...
Utilità - una serie di classi e metodi di utilità, quali la generazione di numeri pseudo-casuali, prelievo e impostazione della data e ora di sistema ecc...
Input/Output - insieme di classi e metodi per prelevare e manipolare l'input da diversi dispositivi e per l'output sui dispositivi d'uscita.
Networking - classi per connettersi a reti locali e globali (quali Internet)
Abstract Window Toolkit - forse il kit più interessante: si tratta infatti di una collezione di classi che permettono la realizzazione di un'interfaccia grafica completa computer-indipendent, molto facile da utilizzare
Applet - una classe che permette di creare un programma Java in grado di essere scaricato da una pagina Web ed essere eseguito da un client browser come HotJava o Netscape.
Per mostrare la potenza delle classi e soprattutto della AWT, realizziamo subito un piccolo programma dotato di interfaccia grafica: il programma consiste in una semplice agendina telefonica: come potete notare il listato è estremamente piccolo, compatto è versatile (Listato 2.2)
Il listato non dovrebbe essere problematico per un programmatore C++, ma per un programmatore C potrebbe sembrare strano: innanzitutto ogni classe contiene oltre ai dati che utilizza, anche le funzioni (metodi) che gestiscono la classe; la classe telefono contiene le stringhe nome, indirizzo, tel che sono i dati necessari per memorizzare un elemento del database; vengono dapprima definite una serie di metodi denominati "costruttori" (quelli che portano lo stesso nome della classe), questi vengono chiamati all'atto della creazione di un oggetto del tipo telefono; è possibile definirne più di uno (come per tutti gli altri metodi) grazie al sovraccaricamento (overloading), in modo da fornire più metodi che compiano la funzione di inizializzare l'oggetto; il primo non avendo nessun parametro passato inizializza i dati della classe con stringhe nulle; il secono, avendo come parametro passato un altro oggetto di tipo telefono, vengono copiati i campi dall'oggetto passato a quello creato; nell'ultimo costruttore realizzato, vengono invece passate direttamente le stringhe che costituiscono i valori per i campi dell'oggetto; non c'é limite all'overloading (tranne per il fatto che due costruttori o due metodi di una stessa classe, non devono avere gli stessi parametri, altrimenti si incorre in problemi di conflitto), per cui possono essere realizzati i costruttori che risultano più utili. Gli altri metodi della classe permettono di leggere e scrivere i campi dell'oggetto.
Nel secondo listato si tratta si realizzare una semplice finestra e di gestirla correttamente; a tutto ciò provvede la classe TelWindow; il costruttore di questa classe non fa altro che chiamare i metodi delle classi ATW per creare la finestra, inserire i pannelli, i gadget stringa e i pulsanti; provvede anche a creare il data-base mediante *Agendina = new Vector(3);* ; il database è gestito come un array dinamico (implementato dalla classe java.util. Vector).
Il metodo handleEvent della classe infine verifica quale pulsante è stato premuto dall'utente e provvede ad inserire, cancellare o spostarsi da un record ad un altro.
L'ultima classe è quella che implementa il main del programma e che semplicemente crea l'oggetto TelWindow.
E con questo bel programma da spulciare vi saluto dandovi appuntamento alla prossima volta, dove il corso si farà ancora più avvincente.

Classi, metodi, oggetti: che roba è?

Come vi avevo già detto il Java è basato sul C++; naturalmente molti di voi non hanno una buona conoscenza della programmazione orientata agli oggetti e del suddetto linguaggio; per cui parole chiave e concetti come classi, metodi, ereditarietà risulteranno del tutto nuove; per questo urge una piccola pillola di programmazione orientata agli oggetti, che poi verrà trattato in maniera approfondita nel corso di C++.
Il punto centrale della programmazione orientata agli oggetti è proprio l'oggetto come potete intuire dal nome; con oggetto si intende un dato (come quello definito da struct in ANSI C), che quindi fornisce una rappresentazione di una qualsiasi informazione che il programmatore vuole memorizzare ed utilizzare; mentre nella programmazione classica (quella strutturata tanto per intenderci) i dati venivano posti ad un livello più basso del codice che li utilizza, con l'avvento della OOP (object oriented programming) invece sia il codice che i dati acquistano egual importanza; questo per permettere una gestione delle informazioni (oggetti) più efficiente e più vicina all'idea umana di trattare le informazioni; infatti l'uomo ha la buona abitudine di non considerare semplicemente le informazioni che recepisce e memorizza, ma di classificarle e di associarvi delle caratteristiche e delle azioni, in modo che l'informazione sia poi più semplice da raggiungere, e sia immediato il riconoscimento delle sue caratteristiche e delle azioni legate ad essa; la OOP tende proprio ad emulare questa capacità umana.
Iniziamo col dire che l'oggetto viene definito mediante una classe (indicata con la parola chiave class), la cui classe ha il compito di descrivere appunto una classe di oggetti (supponiamo di definire la classe uccelli con le caratteristiche apertura alare, lunghezza del becco e delle zampe, colore del piumaggio ecc...); all'interno della classe oltre a definire i dati che la caratterizzano (come avveniva per una normalissima struct), dobbiamo definire anche le funzioni che manipolano i dati della stessa (metodi), caratteristica del tutto innovativa, dato che prima le funzioni che magari gestivano una struttura dati venivano definite all'esterno e non all'interno (tale caratteristica si chiama incapsulamento). Il perché di questa innovazione è presto detto, infatti il programmatore non può accedere direttamente ai campi della classe, ma deve utilizzare le funzioni per gestire una qualsiasi istanza (dato vero e proprio creato in riferimento ad una classe); il vantaggio non è piccolo. se infatti si dovesse modificare la classe in future versioni del programma, occorrerà modificare solo i metodi ad essa associata, perché tutto il resto del programma farà riferimento solo a quest'ultimi.
L'incapsulamento porta inoltre ad un altro vantaggio molto importante, il polimorfismo; infatti supponiamo di definire un'altra classe: erbivori; posso definire in entrambe le classi il metodo "mangia" che indica la funzione che elabora il processo del "mangiare" per gli uccelli e gli erbivori; polimorfismo significa che posso chiamare i due metodi con lo stesso nome, senza incorrere in equivoci dato che il linguaggio sa su quale dato si sta agendo; in questa maniera il programmatore non ha bisogno di ricordarsi 20 nomi differenti di funzioni che pur essendo diverse, svolgono logicamente la stessa operazione (pensate ad esempio ai nomi delle funzioni per il rendering grafico, Draw, RectFill, PolyDraw, Text ecc...).
L'ultima caratteristica dell'OOP (ma non per importanza) è l'ereditarietà che si incentra sul discorso di classificazione; pensiamo ad esempio dopo aver creato la classe uccelli, di dover distinguere tra quelli che volano e quelli che non lo fanno, inserendo come nuova caratteristica quella di velocità di volo e velocità di corsa rispettivamente; nei linguaggi tradizionali dovrei definire una nuova struttura (UccelliVolano) con contenente all'interno un riferimento alla struttura Uccelli; dopo un po' di queste operazioni di "rifinimento" arriveremmo ad un punto insostenibile (per accedere un campo della classe principale dovrei inserire molti riferimenti); mentre con la OOP una classe "derivata" da un'altra eredità immediatamente tutti i suoi campi ed i suoi metodi, come se fossero stati dichiarati internamente; in questa maniera è possibile gestire senza alcuna difficoltà la classificazione dei dati e l'inserimento progressivo in sotto-classi di nuove caratteristiche.

Listato 2.2

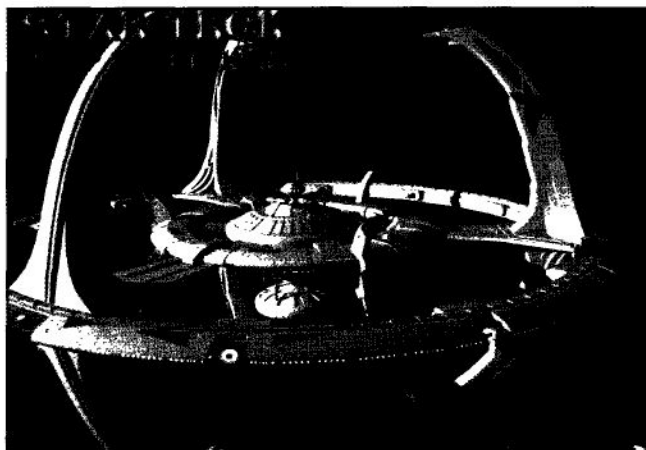
Programma per la gestione di una semplice agendina telefonica; il programma è suddiviso in due listati; il primo contenente la classe "telefono" fornisce le funzioni per la gestione del data-base dei nomi; il secondo contiene le due classi per la creazione/gestione dell'interfaccia grafica mediante AWT, e la classe con il main.

```
/* Listato 2.2.1 */
import java.lang. String;
import java.io. DataInputStream;
import java.lang. System;
import java.io. IOException;

class telefono
{
. protected String nome;
. protected String indirizzo;
. protected String tel;
. telefono next;
. telefono() // costruttore della classe
. {
.  nome = indirizzo = tel = " ";
.  next = null;
. }

. telefono(telefono altro) // secondo costrutto-
re
. {
.  nome = altro.nome;
.  indirizzo = altro.indirizzo;
.  tel = altro.tel;
.  next = null;
. }
```

```
. telefono(String Nome, String Indirizzo, String
Tel)
. {
.  nome = Nome;
.  indirizzo = Indirizzo;
.  tel = Tel;
.  next = null;
. }

. String getNome() { return nome; }
. String getIndirizzo() { return indirizzo; }
. String getTel() { return tel; }

. void setNome(String Nome) { nome = Nome; }
. void setIndirizzo(String Indirizzo) { indirizzo
= Indirizzo; }
. void setTel(String Tel) { tel = Tel; }
}


/* Listato 2.2.2 */
// importiamo i dati sugli oggetti utilizzati per
l'interfaccia
import java.awt. Frame;
import java.awt. TextField;
import java.awt. Panel;
import java.awt. Button;
import java.awt. GridLayout;
import java.awt. Event;
import java.awt. Color;
import java.awt. Label;

// importiamo la classe per la gestione del data-
base definita in Listato 2.2.1
import java.awt.telefono;

// classe di utilità, per la gestione di vettori
dinamici
import java.util. Vector;

class TelWindow extends Frame
{
. TextField nome;
. TextField indirizzo;
. TextField tel;
. Vector Agendina;
. int currindice;

. TelWindow() // costruttore della classe
. {
.  super("Agendina telefonica");

.  // inizializza l'array dinamico
.  Agendina = new Vector(3);
.  currindice = 0;

.  Panel panncentrale = new Panel();
.  panncentrale.setLayout(new GridLayout(0,2));
.  panncentrale.add(new Label("      Nome"));
.  panncentrale.add(nome = new TextField(20));
.  panncentrale.add(new Label("
Indirizzo"));
.  panncentrale.add(indirizzo = new
TextField(20));
.  panncentrale.add(new Label("      Telefono"));
.  panncentrale.add(tel = new TextField(20));
.  add("Centrale", panncentrale);

.  Panel pannbasso = new Panel();
.  pannbasso.add(new Button("Memorizza"));
.  pannbasso.add(new Button("Cancella"));
.  pannbasso.add(new Button("<<"));
.  pannbasso.add(new Button(""maggiore di""mag-
giore di""));
.  pannbasso.add(new Button("Uscita"));
.  add("Basso", pannbasso);

.  move(200,100);
. 'pack();
.  show();
. }

. public boolean handleEvent(Event evt)
. {
.  if (evt.id == Event. ACTION_EVENT)
.  {
.   if ("Memorizza".equals(evt.arg))
.   {
.    telefono Telefono = new
telefono(nome.getText(), indirizzo.getText(),
tel.getText());
.    Agendina.addElement(Telefono);
.    currindice = Agendina.size();
.    return true;
.   }
.   if ("Cancella".equals(evt.arg))
.   {
.    nome.setText("");
.    indirizzo.setText("");
.    tel.setText("");
.    return true;
.   }
.   if ("<<".equals(evt.arg))
.   {
.    if (currindice "maggiore di" 0)
.    {
.     telefono Telefono =
(telefono)Agendina.elementAt(—currindice);
.     nome.setText(Telefono.getNome());
.     indirizzo.setText(Telefono.getIndirizzo());
.     tel.setText(Telefono.getTel());
.    }
.    return true;
.   }
.   if (""maggiore di""maggiore
di"".equals(evt.arg))
.   {
.    if (currindice < (Agendina.size()-1))
.    {
.     telefono Telefono =
(telefono)Agendina.elementAt(++currindice);
.     nome.setText(Telefono.getNome());
.     indirizzo.setText(Telefono.getIndirizzo());
.     tel.setText(Telefono.getTel());
.    }
.    return true;
.   }
.   if ("Uscita".equals(evt.arg))
.   {
.    System.exit(0);
.   }
.  }
.  return true;
. }
}

class Agendina
{
. public static void main(String argv[])
. {
.  new TelWindow();
. }
}
```

Il listato è presente su CD-ROM

Si replica!

Ma quante sono le repliche di collezioni più o meno fortunate? William Molducci ci aiuta a distinguere tra repliche dovute e repliche subite.

Hottest 6 e Aminet 12

di ***William Molducci***

Tempo fa avevamo recensito Hottest 5, una raccolta di programmi shareware, che si distingueva dalle altre collezioni per il fatto di proporre un volumetto, con la descrizione di tutti gli archivi contenuti. Ecco quindi che con grande curiosità ci apprestiamo a navigare, all'interno del volume 6, che in apparenza non contiene il libretto cartaceo, ma in sostanza lo ripropone sotto forma di un più economico file di testo.

La PDSoft è la software house inglese che produce il CD e nel suo listino sono inserite altre realizzazioni dedicate a font, clipart, immagini, utilities (Amiga Utilities e Professional Utilities), demos, moduli e programmi musicali, oggetti e texture per LightWave e Imagine, oltre all'originale raccolta di emulatori del C= 64.

Fatta questa debita precisazione iniziamo con il descrivere il contenuto della compilation, che si avvale del programma "CDManager" di Neil Hallam, utile per effettuare le operazioni di decompattazione dei

file Lha e DMS, oltre che per la ricerca degli archivi, basata su semplici chiavi.
Tranne la collezione dei "disk" della PDSoft, il restante materiale viene fornito "Ready to Run", agevolando in questo modo i possessori di CD-Rom su Amiga e anche chi si avvale ancora del CD32 o del CDTV (memoria permettendo).
Per tutti quegli utenti che hanno l'unità laser sul PC, consigliamo di utilizzare il programma "PC2AMIGA" di Michal Cara, versione 3.8 o superiore, che, se impiegato con Windows 95, è in grado di supportare i nomi dei file sino a 255 caratteri (si raccomanda il collegamento tramite un cavo null modem parallelo).
Chi non avesse ancora la versione beta di POV-Ray 3 (disponibile direttamente presso URL:

http://www.povray.org

e si avvale di un Amiga con processore 68040, potrà utilizzare la release 2.2, appositamente ottimizzata e inserita nell'area "Software/rendering/pov", oltre a questo piccolo regalo il Cd contiene il materiale solitamente inserito in questo genere di raccolte, quali immagini spaziali, font, database, spreadsheet, DTP, financial planning, home finance, generatori di frattali e gli immancabili ultimi 100 Fish Disk.

Contenuto

Le collezioni "PDSoft" si dividono in file compattati con Dms e Lha e suddivise nelle categorie demo_lib e utilities, inserite nell'area che porta il nome della software house.
Anche in questo caso vengono proposti giochi, immagini, suoni, slide show, demos, animazioni, file musicali e naturalmente ogni genere di utilità.
I programmi pronti per l'uso sono posti all'interno della sezione "software" e si dividono in animation, blankers, business, cdrom, demos, emulators, fonts, fractals, fredfish, games, graphical, icons, images, music, programming, rendering e videoutils.
Come potete constatare la maggior parte dei generi di programmi rispecchiano lo standard imposto da Aminet, tranne alcune particolarità, che risultano davvero originali e soprattutto utili.
Il riferimento coinvolge gli archivi per le video titolazioni e i testi elettronici, questi ultimi comprendono opere come Alice nel paese delle meraviglie, Il mago di Oz, Le avventure di Tom Sawyer, 20.000 leghe sotto i mari, La costituzione degli Stati Uniti d'America, Il ritorno di Sherlock Holmes, La guerra dei mondi di H. G. Walls e altri testi classici di Stevenson, Dickens e Douglass.
Per la verità questi testi sono stati pubblicati anche in altre raccolte shareware, ma alcuni titoli sono di recente realizzazione e comunque era da un po' che non si vedevano in giro.
Più interessante troviamo invece l'idea di raggruppare tutte quelle utilities dedicate alla video titolazione o di supporto a programmi 2D e 3D.
Queste sono divise in tre aree alfabetiche (a-g, h-m e nz), tra le tante citiamo le macro per Real3D, la versione demo di Vertex (ottimo per chi vuole modellare oggetti per Imagine), Videotitler (la pre-release della versione 2.0) e V-Studio 1.0, per automatizzare il processo di video editing.
Non manca "MainActor" e qualsiasi tipo di visualizzatore grafico, oltre ad "Ats", una titolatrice un po' spartana (carica immagini IFF, accompagnate dall'effetto scroll), dichiarata genlock compatibile (anche se l'autore confessa di non possedere tale hardware).
Un altro genere di programmi ben rifornito è quello definito "Business", che trova alloggiamento nell'omonima directory, in particolare si possono ritrovare word processor, spreadsheet, database e add-on per Directory Opus (versione 5).
Text Engine v5.0 è un buon elaboratore di testi, che dispone anche del dizionario, facilmente aggiornabile e personalizzabile, dato che risulta essere un semplice file ASCII.
Purtroppo questa release contiene un fastidioso bug, che è stato annullato con la successiva 5.01, non inserita nel CD, ma facilmente rintracciabile su Aminet.
Tra gli spreadsheet (oltre all'immancabile versione demo di Turbo Calc) è disponibile una datata versione di "EasyCalc", che ha il pregio di girare anche con l'antidiluviano O. S 1.2 e solo 1/2 Megabyte di RAM, ma chiaramente risulta più proficuo avere 1 MegaByte di RAM e il Kick 2.04 o superiore.
Il database proposto è "bBase III" v3.01 di Robert Bromley, che pur se funzionale è datato 1994, mentre tra i tanti updates e patch troviamo maggiore freschezza con le inesauribili news di PageStream e Final Writer.
Un discorso particolare lo riserviamo alla sezione immagini, che si distingue dalle altre collezioni, per quelle del genere spaziale. Il loro impiego è consigliato per i ray tracer, che potranno inserirle come sfondi o utilizzarle nella mappatura degli oggetti, infatti sono disponibili numerose picture del nostro pianeta, di Saturno, della Luna, foto riprese da satelliti, eccetera, davvero congeniali per realizzazioni 3D. Vi consigliamo inoltre di dare un'occhiata anche alle immagini in formato IFF a 24 bit, che potrebbero benissimo essere inserite in applicazioni multimediali e presentazioni grafiche. L'area "Fonts", contiene ben 400 tipi diversi di caratteri, suddivisi equamente tra Bitmap, Bitmap in 4/16 colori, Adobe type 1 e Compugraphic. Sul fronte musicale nulla di nuovo, una dimostrazione questa di come i CD di EAR e la sempre più puntuale uscita dei volumi tratti da Aminet, rendano obsolete quasi tutte le altre collezioni, lo stesso discorso vale anche per i giochi e il materiale di Fred Fish. Un pizzico di originalità la ritroviamo nella sezione "Rendering", dove oltre ai tutorial di Imagine, che hanno trovato casa oramai anche nei CD di clipart, sono disponibili belle immagini in Jpeg, oggetti per LightWave, alcuni font 3D, utilizzabili sia dal programma della Newtek, che della Impulse. Non vi consigliamo invece di entrare nell'area dedicata a Real3D, dato che sono disponibili immagini di scarso rilievo, per non dire indecenti, infine segnaliamo la presenza di una vecchia versione di Shelly (1.0), il generatore di oggetti 3D a forma di conchiglia.
Le animazioni sono presenti in buon numero e alcune di queste risultano anche di buon livello, lamentiamo comunque la mancanza di documentazione, riguardante gli autori e i programmi da loro utilizzati.
L'ultima nota la riserviamo alla directory dedicata ai generatori di frattali, dove abbiamo trovato materiale poco interessante e disponibile in altre collezioni.

Appunti

Come avete potuto notare questa recensione è iniziata in modo positivo, per poi risolversi in giudizi e riscontri negativi. Purtroppo questo sesto volume della serie "Hottest"

Marco Negri è l'autore di "Blacks Editor", un text editor dalle ampie possibilità di configurazione, disponibile su Aminet 12.

non ha confermato quanto di buono avevamo trovato in quello precedente. I fattori che hanno determinato questo risultato, riguardano la presenza massiccia di compilation concorrenti e soprattutto il prezzo, che risulta davvero fuori mercato (praticamente equivale a 5 numeri di EAR con CD).
I complimenti invece li riserviamo alla sezione delle immagini spaziali, a qualche video utilities e al programma di selezione e decompattazione dei file, che risulta efficace e funzionale, oltre alla esauriente descrizione degli archivi contenuti nel CD.

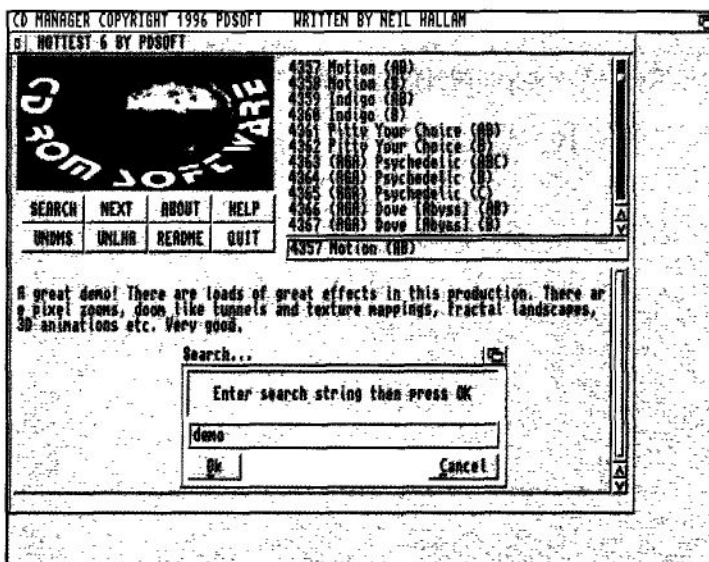
Aminet 12

Restare al passo con le uscite della serie Aminet è sempre più difficile, infatti dopo avervi descritto nel numero di Luglio/Agosto, l'undicesimo volume, in cui era disponibile la versione 3.2 di XiPaint, oltre a numerose immagini e mappe geografiche in alta risoluzione, eccoci pronti a esplorare il disco numero 12.
Le novità rispetto alla collezione precedente riguardano la presenza di 760 Megabyte di nuovi archivi, oltre alla disponibilità di 300 MByte di moduli, 75 MByte di programmi musicali, giochi, immagini e i software più richiesti. Anche questa volta sono inserite le full-version di alcuni programmi, che per la precisione sono OctaMED V5.04, SoundFX (SFX) e Symphonie (8 canali), un modo eloquente per far capire su quale genere si concentra questa edizione.
Infatti oltre alle tante novità, i 300 Mbyte di moduli musicali e questi due apprezzabili pacchetti, rendono davvero appetibile il dodicesimo volume a tutti quegli utenti appassionati di musica su Amiga.

Contenuto

Il primo sguardo lo effettuiamo nell'area Pix, che contiene sia animazioni, che immagini, suddivise per genere di argomento o programma di realizzazione. Tra le animazioni ritroviamo anche file in formato Mpeg, alcuni di questi realizzati con A1200, segnaliamo inoltre il logo di Aminet, creato con Imagine 4.0 e "Tunnel", ispirato al film Stargate. Tra le immagini non manca Rachel Raccon di Les Dietz, icone e pattern per MagicWorkbench, una lunga serie di picture 3D dedicate al mondo e ai personaggi di Star Trek, tra cui i Klingon e le serie Deep Space Nine e Voyager, tutte rigorosamente made in Real3D.
Dopo questa dovuta premessa, iniziamo la navigazione nel root del disco, che ripropone il classico ordinamento, cui le produzioni di Urban Muller ci hanno abituato.
Nell'area Comm/Term registriamo la presenza della versione 4.6 di Term, il miglior terminale per Amiga, mentre nella sezione dedicata ai patch sono presenti file per PageStream (3.0i), quello per Final Writer 4.0 (68030), il passaggio dalla release 2.0e alla 2.0f1 di Ami-Back e quello di AmiTCP/IP dalla versione 4.1 o 4.2 alla 4.3.
Nell'area grafica si possono ritrovare modellatori di oggetti (Irit v6.0), FAQ su Imagine in formato HTML e AmigaGuide, oltre alla release 1.22 del programma di raytracer "Ray Storm" (in distinte versioni per 68000, 020 e 020+FPU).
I requisiti minimi per poterlo utilizzare richiedono 1 Mbyte di RAM, la muimaster.library v2.3, anche se sono raccomandati processori veloci, un po' di memoria e una scheda grafica.
Non mancano gli oggetti per programmi quali LightWave, Imagine e Real3D, oltre all'interessante "Fontconverter" di Martin Hoffman, che per l'appunto converte i font di PageStream in oggetti 3D.
Tra i tanti formati supportati da questa utilità segnaliamo quelli compatibili con Cinema 4D e Videoscape.
Chi utilizza il digitalizzatore a 24 bit in tempo real2 "Vlab", della MacroSystem e il sistema CyberGraphX, può avvalersi di un'apposita utility, rintracciabile nell'area Gfx/misc, dove sono disponibili anche loaders e savers per ImageFX (compresi PCD e animation) e XiPaint (PhotoCD e true color animHHsYUVSq), compatibili con la versione 3.2 e anche l'ultima 4.x, oltre ad un buon browser freeware, utile per catalogare le immagini (Collector).
Chi si avvale del sistema EGS 6.0 o superiore e di almeno 4 Mbyte di RAM (é supportata anche la memoria virtuale di VMM o Gigamem, se si dispone della MMU), può invece utilizzare "EGS Photo Album Professional" v5.4d, compatibile con decine di formati grafici tra cui anche PhotoCD, Vlab raw e YUV, Deep, PCX, Jpeg, Targa, QRT, HHsXRL, BMP, ACBM, TIF, HHsYUVSq, Sun raster, IFF-PBM e MacPaint, oltre ai DataTypes di immagini e animazioni, per chi possiede il sistema operativo 3.x. Restando sempre nella stessa area, ma spostandoci nella sezione riservata ai programmi generatori di frattali, troviamo la versione 3.02 di "Fractint", ottimizzata per processori 68020/030+FPU e 030.
Nella directory dedicata ai text editor si trovano interessanti novità, la prima di queste è "Blacks Editor" v1.01, programma made in Italy, realizzato da Marco Negri, localizzato naturalmente anche in italiano, che si dimostra davvero versatile e di facile utilizzo. Un'altra sua piacevole caratteristica riguarda l'ampia possibilità di configurazione, che comprende anche il lancio di programmi esterni (alcuni predefiniti, gli altri a scelta dell'utente), l'utilizzo e la creazione di macro ARexx, l'apertura infinita di

finestre (limitata soltanto dalla quantità di memoria disponibile) e il supporto delle pagine Web.
Non mancano numerose funzioni di formattazione dei testi, e, anche la sezione dedicata alle preferences, si dimostra molto versatile, tanto da poter personalizzare fin nei minimi dettagli il programma.
Con queste poche righe ci auguriamo di avervi fatto nascere la curiosità di provare questo ottimo text editor, di cui vi abbiamo svelato soltanto alcune delle tante potenzialità, questi viene distribuito con l'originale formula della "SolidarityWhare", infatti in caso lo si utilizzasse per un periodo superiore ai 30 giorni, si chiede di inviare la somma corrispondente a 15$, all'associazione per la ricerca sul cancro, situata nella realtà locale più vicina. All'interno dello stesso archivio è inserito anche "Localization Kit" v1.0, una serie di script, che abbinati a "Blacks Editor", che consentono di creare i propri cataloghi personalizzati, utilizzando naturalmente "CatComp", presente nel Developer Utility Package della Commodore. Restando sempre nella stessa area, segnaliamo la presenza di un altro programma italiano, con tanto di manuale nella nostra lingua, realizzato da Giovanni Lambiase, parliamo quindi di "ProgED" v2.0, un nuovo editor per programmatori ispirato a due grandi referenti del settore, quali possono considerarsi CygnusEd e GoldED. L'autore ha cercato in particolare di inserire tutte quello che ha ritenuto utile per un programmatore, senza aggiungere inutili fronzoli. Tra le tante opzioni del programma citiamo il supporto integrato per il SAS/C 6.0 e superiori, la ricerca dei riferimenti statici e dinamici tra i file, la lettura di file compattati con PowerPacker, il supporto delle librerie XPK, la creazione di macro in linea, la possibilità di marcare i blocchi colonnari, Undo/Redo multilivello, handler per la lettura dei file in memoria e colori, parole chiave e commenti programmabili, la possibilità di avvalersi delle frasi utilizzate nel dizionario e la correzione automatica di maiuscole e minuscole.
La versione inserita nel CD di Aminet è naturalmente limitata, con un vincolo che consente soltanto la lettura dei primi 8192 bytes dei testi in memoria.
"ProgED" richiede almeno il sistema operativo 2.1, la reqtools.library versione 38, il processore 68020 e 1 Megabyte di RAM, anche se viene caldamente consigliato l'uso di un processore veloce (68030/40/60), 2 o più Megabyte di memoria e OS 3.0 o superiore.
Concludiamo questa rassegna di alcuni archivi inseriti nel volume 12 del software selezionato da Aminet, citando un altro programma made in Italy e cioè "Itacats" di Luca Giolo, una serie di cataloghi in italiano, utilizzabili da chi possiede OS 2.1 o superiori.
La lista dei tools supportati è davvero notevole, alcuni di questi realizzati da altri autori quali Mancuso, Basso, Ghezzo, lodi Russo e Sebastiano Vigna, tra i tanti citiamo ABackup, CED, DiskSalv, MuchMore, ReOrg e VMM.

Leslie Dietz è diventato un gradito ospite anche sui CD tratti da Aminet, dopo aver imperato nelle mitiche collezioni di Fred Fish.

In Hot Test 6 è disponibile "CDManager" di Neil Hallam, utile per effettuare le operazioni di decompattazione dei file Lha e DMS, inoltre si occupa anche della ricerca degli archivi.

Appunti

Chiudiamo la finestra su Aminet 12 senza soffermarci particolarmente sui programmi musicali offerti in full-version, anche perché già ampiamente conosciuti da chi segue la nostra rivista. Il giudizio complessivo non può che essere positivo, sia per quanto riguarda la quantità e la qualità degli archivi proposti, che per il prezzo, assolutamente competitivo.
Siamo comunque rimasti colpiti dalla presenza di materiale proveniente dall'Italia (comprese le tante immagini 3D), che si è rivelato di buon livello e davvero utile alla comunità Amiga.

About Aminet 12

Nome prodotto: Aminet 12

Prodotto da: Stefan Ossowskis Schatztrhue

Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte, 122
Forlì Tel. (0543)66388/66453
URL: http://www.cvc.fo.it

Prezzo: 32.000 lire

Configurazione richiesta:
CD-Rom, CD32 o CDTV con drive esterno.

A favore:
Tutti i nuovi archivi Aminet e uno special dedicato ai programmi musicali, oltre alle full version di Octamed V5.04 e Symphonie.

Contro:
Nulla di particolare

About Hottest 6

Nome prodotto: Hottest 6

Prodotto da: PSSoft

Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte, 122
Forlì Tel. (0543)66388/66453
URL: http://www.cvc.fo.it

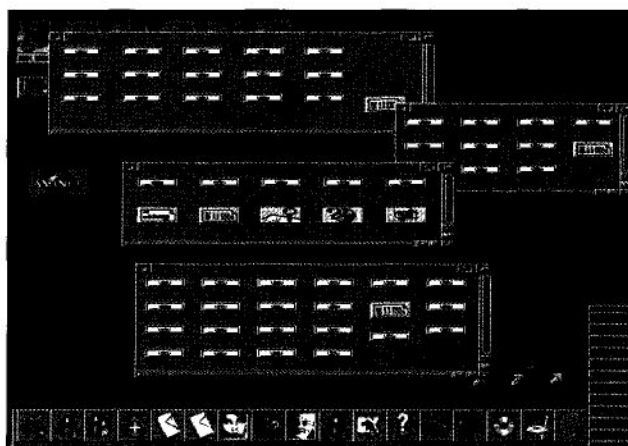
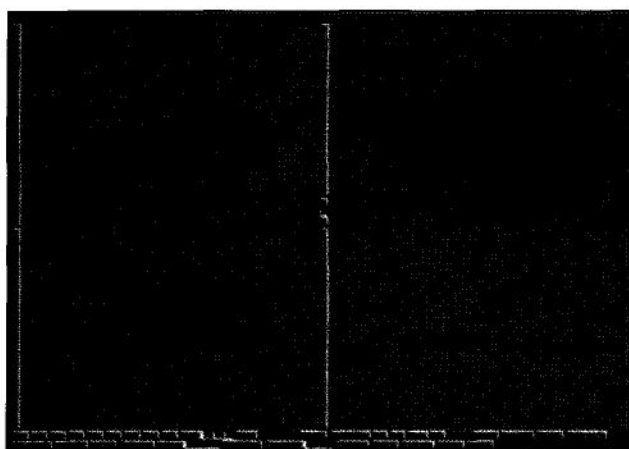
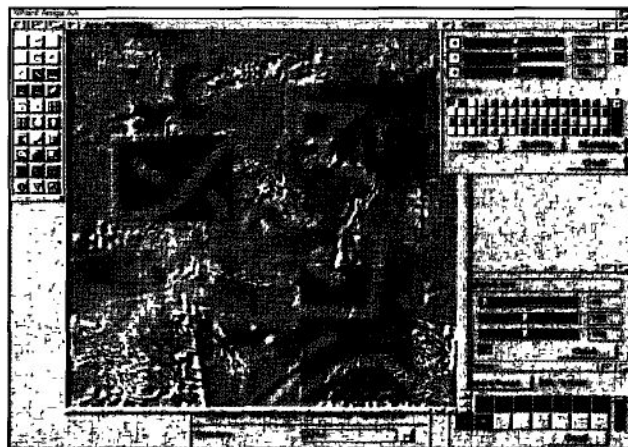
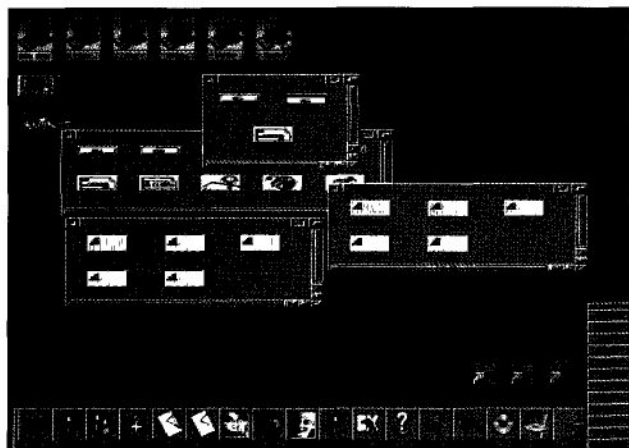
Prezzo: 65.000 lire

Configurazione richiesta:
CD-Rom, CD32 o CDTV con drive esterno.

A favore:
Nuovo e funzionale programma di ricerca, una marea di utilities, fonts e immagini.

Contro:
Risente fortemente della concorrenza di altre compilation, inoltre il prezzo risulta troppo elevato.

Aminet entra a casa di tutti

Fine delle vacanze, tempo di tornare al consueto tran-tran. Per sentirsi meglio, per distrarsi un po' e per rivitalizzare i nostri Amiga ecco che spuntano due GROSSE novità; Aminet 13 e Aminet Set 3. Apriamo i nostri affamati caddy e facciamo girare" i nostri lettori CD.

Aminet 13 + Aminet Set 3

*di **Maurizio Bonomi** (bonomi@skylink.it)*

E' giunto il momento (triste) di mettere in "naftalina" costumi, spugne, palette e secchielli e di rimettersi in "carreggiata" per continuare la solita vita. Non abbattetevi troppo, anche perché noi vi abbiamo preparato questa recensione per distrarvi un po'. I CD che abbiamo tra le mani sono pieni zeppi di novità e regali. Il primo dei due è il classico appuntamento periodico con la grande collezione Aminet. Il secondo, invece, è un pot-pourri composto dal "meglio" proveniente sempre da Aminet e si chiama Aminet Set. In questa recensione analizzeremo prima il contenuto di Aminet 13 e poi passeremo ad esplorare i quattro CD della seconda raccolta. Tenete conto che stiamo per affrontare un'esplorazione di ben 3 Gbyte di software! Cerchiamo, dunque, di non perderci!!

Aminet 13: l'appuntamento

Questo CD è ormai un classico; la sua struttura, la sua organizzazione, sono ormai un esempio di affidabilità e razionalità. Navigare all'interno di questo CD è sempre un gran piacere. Ma bando alle ciance e vediamo di fare un resoconto numerico. Questa raccolta, datata agosto 1996, contiene più di un gigabyte di software decompresso. Come reca la In-Lay card del CD, dall'ultimo Aminet 12 sono usciti ben 800 Mbyte di software nuovo, esclusi aggiornamenti e patch. L'edizione che abbiamo tra le mani è dedicata particolarmente alle animazioni; troviamo, infatti, diverse ANIM di tutti i tipi sia MPEG che IFF. In più il buon vecchio Muller ha deciso di regalarci uno dei più validi software per la gestione e la conversione delle animazioni: MainActor versione 1.55. Ma procediamo con la nostra visita.
Partiamo come sempre dalla directory BIZ. Il cassetto dei database è sempre fornito di un buon numero di programmi e tool per i maniaci dell'archiviazione. Buone novità nel cassetto DEMO (anche se noi di Enigma le abbiamo già presentate nei nostri ultimi due CD); la MAXON ha uploadato le DEMO dei suoi sei cavalli di battaglia (tra cui il "nostro" MAXON CINEMA 4D)... tutti da provare! Interessante anche la DEMO di un prodotto tutto italiano: **Font Machine**, sfornato dai ragazzi della ClassX (quelli di X-DVE). Tornando indietro di una directory troviamo un nuovo cassetto: SWOOD. Qui possiamo trovare i file di supporto dei prodotti della SoftWood (di solito script e tool per Final Writer).
La directory COMM offre un'elevato numero di novità, soprattutto nel campo del software per internet (tcp, web e email). Possiamo segnalare, per esempio, la versione DEMO di **AWEB** 1.2; in questa release troviamo diverse funzioni e caratteristiche che vanno a colmare i vuoti lasciati dalla versione precedente. L'intento di far diventare AWeb il più agguerrito concorrente di Voyager (insieme a IBrowse) può essere vicino, anche se quest'ultimo offre ottime caratteristiche, è completamente gratis (almeno la versione 1.0) e in più vanta una solidità decisamente invidiabile. Oltre a questo web browser troviamo la nuova versione di **AmFTP** siglata 1.53. Questo programmino, venduto assieme a MindWalker (praticamente il Voyager) e AmIRC nel "fantomatico" pacchetto AmigaSurfer, vanta una versatilissima interfaccia utente (MUI chiaramente) stile Directory Opus (quello vecchio), offre tutte le comodità di ADT (Aminet Download Tool) e supporta Archie. Infine segnaliamo il già citato **AmIRC** giunto alla versione 1.1. Per chi possiede uno dei tre browser più diffusi (IBrowse, AWeb o Voyager) può trovare tool di supporto, script arexx di estensione e catalog assortiti. Basta scegliere...
La directory DEV non offre grandi novità. Segnaliamo solo l'uscita di una nuova versione della **Ixemul.library** (la 43.1) e di una nuova distribuzione dell'**ACE Basic** di David Benn. Quest'ultimo riteniamo sia un ottimo prodotto, dedicato a chi non riesce, o meglio, non vuole dimenticarsi il linguaggio BASIC. ACE Basic è potente, compatibile, veloce ma, soprattutto, FREEWARE! Da segnalare (per tutti i C-maniaci) la presenza dell'archivio di librerie **Mesa-OpenGL**. Questo set di librerie (composto da file include e sorgenti vari) porterebbe il 3D in tempo reale anche su Amiga (senza far uso né di accelleratori 3D né di insani accrocchi software). L'archivio contiene anche diverse DEMO da compilare e tutta la documentazione necessaria a future implementazioni. Per chi possiede il compilatore SAS e sa smanettare con il C può provare a vedere quanto siano efficaci (e magari poi ce lo racconta via posta!!).
La directory DISK/CDROM contiene una sola novità degna di citazione: **AmiCDFS versione 2.21**. Questo CD file system è completamente FREE, è molto veloce (lo abbiamo provato personalmente), è compatibile e solido. Per chi sa rinunciare agli orpelli offerti dall'ASIMCDFS, per chi non è interessato ai tool di contorno che accompagnano il CACHE-CDFS, ma soprattutto per chi non vuole sganciare una lira per gestire il proprio lettore CD, troverà in AMICDFS la soluzione definitiva.
Prima di passare alle classiche directory contenti le novità più eclatanti, si può dare un'occhiata sia alla directory contenente i moduli musicali (sempre stracarica di byte suonabili) che alla directory PIX. E già che ci siete, dato che il CD è dedicato principalmente alle animazioni, fato un salto nel cassetto PIX/ANIM. Troverete tante piccoli capolavori e anche qualche animazione del mitico Eric Schwarz.
La "monumentale" directory UTIL offre un elevato numero di novità e importanti aggiornamenti. Vediamone qualcuno tra i più interessanti e utili...
Nel cassetto BOOT troviamo **BootPicture**, un tool che permette di visualizzare immagini durante il boot. Tutti noi conosciamo il tenebroso e interminabile schermo nero che ci affligge dopo ogni reset... Bene, questo programmino è la cura (completo di immagini test e sorgenti)! Nel settore delle commodity troviamo, invece, **MCP versione 1.10**; un'utility che non ha bisogno di ulteriori commenti (date un'occhiata alla rubrica "Host Contacted). Interessante anche **ModePro**, uno screen promoter molto potente e ricco di diverse funzioni, non presenti sugli altri programmi della stessa categoria (di cui NEWMODE "era" il miglior rappresentante).
Concludiamo questo viaggetto parlando del regalo... Ebbene si, una delle novità di Aminet CD (spuntata qualche mese or sono) è quella del programma in regalo (per "programma" intendiamo software commerciale e non PD o Shareware, sia ben inteso). Su Aminet 13 troviamo **MainActor versione 1.55**. MainActor è un ottimo programma per la conversione e il"montaggio" di sequenze video (da ANIM a IFF-delta, da IFF-delta ad ANIM, da ANIM a FLI, e così via) e vanta un pieno supporto sia di quasi tutte le schede grafiche che dei chipset evoluti (o AGA, tanto per intenderci). Il programma è completo di documentazione in formato DOC o AMIGAGUIDE e non ha nessun tipo di limitazione (anzi, permette pure di usufruire di forti sconti nel caso si desiderasse acquistare una versione più recente). Gran bel regalo...

Aminet Set CD

Abbiamo appena finito di parlare di regali, ed ecco che ne compaiono degli altri. Aminet Set offre il meglio del software PD e Shareware più diverse "goodies" interessanti e succulente. Ci sembra inutile affrontare la recensione di questo CD ricalcando il metodo usato per il CD precedente. Il software presente su questo set lo abbiamo già incontrato nei nostri appuntamenti di "Host Contacted", ed è per questo che ci

pare inutile rispolverare vecchie segnalazioni. Ma allora che cosa ha di tanto interessante questo CD ? Tanto, molto, anzi moltissimo! Cominciamo dalla versione completa e originale di un noto programma per technofili, musicofili e compositori; **OctaMED versione 5.** Dopodiché continuiamo con un MUST per i pittori e disegnatori digitali; XiPaint versione 3.2 anche questa completa ed originale. Non vi basta ? Volete il piatto forte ? Beccatevi, allora, uno dei giganti del 3D: **Imagine versione 4.0**. Tenete conto che per questo programma è stata appena annunciata l'uscita della release 5, ma tuttora neanche mezzo byte ha fatto comparsa né presso gli utenti registrati né presso i beta-tester. Un gran privilegio, dunque!

Ma non è finita qui ? Con questi tre regali sono stati accontentati solo i "seri", tralasciando chi ama anche divertirsi con il proprio computer. Con Aminet Set 3 questa fascia di utenti non rimane a bocca asciutta, anzi viene pienamente accontentata. Sul terzo disco (tradizionalmente denominato FUN), gli smanettoni possono dare un'occhiata alla directory GAMES. I giochi in regalo provengono direttamente dal CD "Gamer's Delight 2" che è caratterizzato da ben 70 giochi commerciali e quasi 1000 vecchi giochi provenienti da Aminet. In questa directory potete gustarvi un ricco assaggio. I titoli presenti sono: **AlienHunter**, **JumpMan**, **Rolling**, **FireBall** e infine **Rescue**. Questi giochi (come enuncia un file presente sul CD) non sono liberamente distribuibili e non è permesso alcun "pubblico accesso/uso"; solo il proprietario di Aminet Set 3 può farne uso.

Torniamo ai primi tre programmi-regalo. Grazie ad Aminet Set 3 è possibile usufruire di una serie di offerte vantaggiose che riguardano in particolar modo Imagine e XiPaint. Per il primo software si ha la possibilità di ottenere un forte sconto nell'acquisto della imminente versione 5.0. L'offerta è valida solo per i possessori di Aminet Set 3. Stesso discorso per XiPaint 3.2; la versione scontata è la 4.0 (quella che vi abbiamo appena recensito sul penultimo numero di EAR). E' inoltre possibile ottenere un buono sconto sulla versione nuova di OctaMED denominata Sound Studio (distribuita su CD). Gli utenti di Imagine 4.0 possono anche acquistare un CD (pubblicato dalla Graphic Detail Inc.) denominato "Imagine PD 3D" pieno zeppo di oggetti, textures e file di attributi. Anche per questo prodotto è previsto un forte sconto.

Ma questi regali non sono le uniche cose che distinguono questo Set dagli altri Aminet CD. In questa raccolta sono infatti presente diversi Mbytes inediti, mai pubblicati sui precedenti CD. Sul secondo disco (quello denominato GFX) troviamo circa 240 Textures pronte per essere usate con Imagine 4.0 (ma anche con gli altri programmi 3D). Sempre su questo CD troviamo oltre 900 oggetti tridimensionali (un vero e proprio "LIGHT ROM" di pubblico dominio), in vari formati e con README accluso.

Per chi si annoia e vuole che il proprio computer si metta a strombazzare con allegria può provare ad impazzire con i 459 moduli presenti sul quarto CD (quello che si chiama MODS). Magari usando il suo nuovo e ORIGINALE OctaMED 5.0 !!

In definitiva questo set è un gran bel prodotto. Noi crediamo che la scelta dei regali possa essere di incitamento a chi è un po' restio nell'acquisto di software originale. Tramite questa abile operazione di marketing si migliora la qualità del prodotto, si combatte più efficacemente la pirateria e si accontenta chi non può permettersi di acquistare software originale (Imagine 4.0, per esempio, non era economicissimo).

Nulla da obiettare (come al solito) per quanto riguarda l'organizzazione dei 4 CD. Anche questo set si è imposto come un'esempio di pulizia, razionalità ed efficienza che pochi riescono ad imitare.

Nome prodotto: Aminet 13, Aminet Set

Prodotto da: Stefan Ossowskis Schatztrhue

Disponibile presso:
DBLine
Viale Db-Line srl
V.le Rimembranze, 26/C
21024 Biandronno (VA)
Tel: (0332)76.80.00
Fax: (0332)76.80.66
Bbs: (0332)76.73.83
http://www.dbline.it

Prezzo: nc

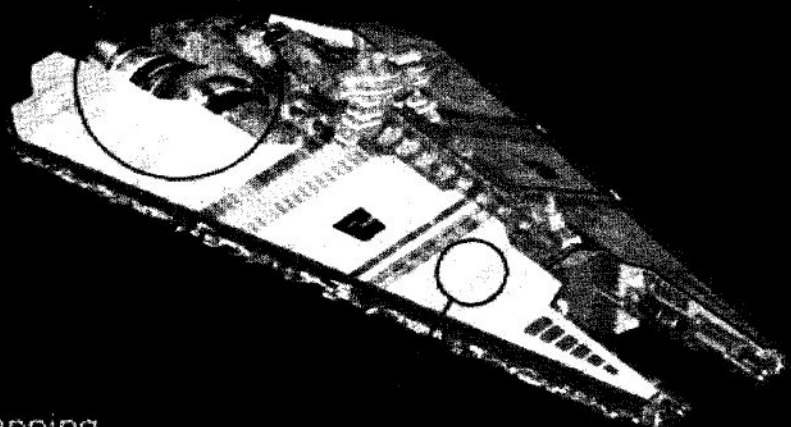
Configurazione richiesta:
CD-Rom, CD32 o CDTV con drive esterno.

A favore:
Non ci sono parole... Due CDROM fondamentali come tutti i prodotti Aminet.

Contro:
Nulla di particolare.

Conclusioni

Cosa possiamo dire di più ? Gran bei prodotti! Il rapporto qualità-prezzo è ottimo, la disponibilità del prodotto è notevole e il livello di appetibilità è decisamente alto. Non possiamo che consigliare vivamente l'acquisto di questi due splendidi CD. Se non avete un lettore CD ROM questi due prodotti ne giustificano un'eventuale acquisto. Urban Muller, come al solito, ha fatto centro e ha ancora contribuito alla crescita di questa nostra tanto bistrattata macchina. Aminet, con i suoi 20.000 utenti, i suoi Gbytes in linea e la sua velocità di aggiornamento, si afferma ancora come la più grande raccolta di software dell'intero pianeta (e non esageriamo... cifre alla mano!). Questi due prodotti sono l'ennesima dimostrazione di questa importante realtà. Tutto questo grazie anche ad Amiga e hai suoi fanaticissimi (in senso buono) utenti sparsi per il mondo. Un saluto e un grazie anche a loro...

Anche questo mese torniamo a parlare del 3D "secondo" Lightwave, con una puntata densa di contenuti. Oltre al corso ed al tutorial, troverete la recensione di alcuni prodotti dedicati al nostro programma preferito.

UNIVERSO LIGHTWAVE 3D

di **Paolo Griselli**

Un esempio di utilizzo combinato di texture di deverso tipo: purtroppo occorrerebbe animare l'oggetto per poter assaporare il realismo del risultato ottenuto...

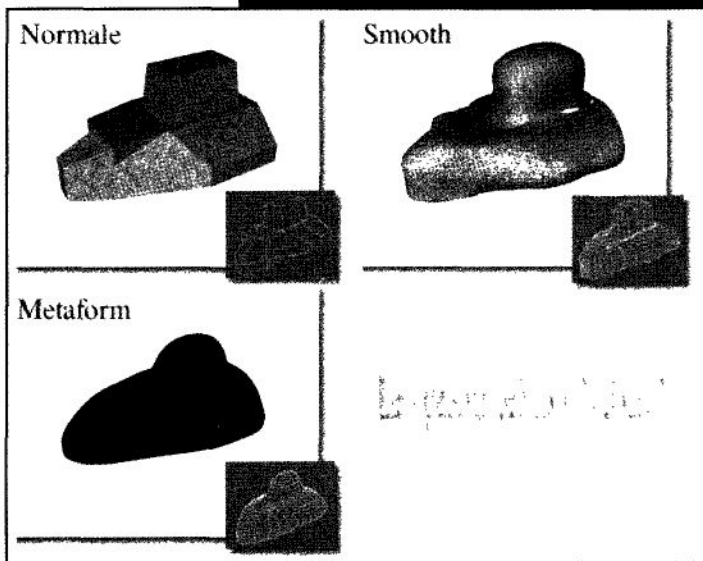
Ben tornati all'appuntamento con Lightwave. Gli argomenti che tratteremo questo mese sono vari, ma più che altro sono tanti. In primo luogo concluderemo il discorso sui poligoni, parlando tra le altre cose di uno dei tool più interessanti del **Modeler**, ovvero il **Metaform**.
Per quanto riguarda il **Layout**, si concluderà anche qui un argomento lasciato in sospeso, ovvero il texture mapping: verrà esaurito il discorso sugli usi delle texture per la definizione di parametri che non siano il solo colore di superficie; verrà inoltre illustrato il funzionamento del **displacement mapping** di Lightwave. Il tutorial, verterà sulla creazione del "solito" logo volante (flying logo). In realtà l'oggetto delle nostre fatiche sarà un altro: rimandiamo al tutorial stesso per tutti gli approfondimenti.
Ma non perdiamo altro prezioso tempo e buttiamoci nella mischia: buon proseguimento.

Modeler: ancora poligoni...

Il mese scorso, per ovvi motivi di spazio abbiamo interrotto la trattazione dell'argomento poligoni a metà: abbiamo infatti tralasciato l'insieme di funzioni raccolte sotto il nome **Transform**. Sotto questa voce sono raggruppati alcuni tool volti alla modifica su larga scala dei poligoni: questo significa che il loro utilizzo è rivolto non più ai singoli poligoni, ma ad intere mesh, quali ad esempio la scocca di una autovettura, la chiglia di una nave e via dicendo.
La prima funzione che incontriamo è **Surface**. Il suo utilizzo, almeno fino alla versione 4.0 del programma è elementare: si selezionano i poligoni ai quali deve essere assegnata o modificata la superficie, si invoca la funzione ed il gioco è fatto. Comparirà un semplice requester nel quale potremo definire il nome della superficie da attribire ai poligoni selezionati. Vi ricordiamo che nel Modeler (3.5 e 4.0) non sarà possibile definire altro: attributi quali colore, specularità, trasparenza ecc., sono definibili esclusivamente nel **Layout**. A partire dalla versione 5.0 di Lightwave, cio non sarà più vero: molti di questi attributi saranno modificabili direttamente nel Modeler proprio con la funzione **Surface**. Una nota: assegnare con tempestività una superficie ad un gruppo di poligoni può essere vitale nel momento in cui andremo a riselezionarli. Quando gli oggetti diventano complessi diventa sempre più difficile selezionare univocamente i poligoni a mano: è d'altro canto banale invece selezionarli usando come parametro di ricerca (tasto **W**) il nome della superfice ad esse assegnata.
La successiva funzione è **Triple**. Il suo uso è legato all'esigenza di operare sempre con poligoni planari. Un poligono composto da quattro o più vertici è soggetto, se deformato impropriamente, ad errori in fase di rendering. Non è accettato dal programma che parte di un poligono abbia una certa inclinazione, e parte un'altra. Per ovviare a questo genere di inconvenienti si utilizza la funzione Triple, che altro non fa che suddividere un poligono in triangoli. Il triangolo, per definizione, non può che avere un'unica inclinazione (é la superficie 2D di base!). La funzione Triple risulta vitale per poter deformare liberamente un oggetto, ad esempio con le **Bones** e con le **Displacement Map**, senza incorrere in errori di visualizzazione. E' inoltre necessaria per poter invocare la funzione **Subdiv** quando si ha a che fare con poligoni con più di quattro lati. La funzione **Subdiv** permette di suddividere una superficie composta da poligoni con 3 o 4 lati in maniera da creare una mesh con densità maggiore. Sono quattro le opzioni fondamentali di questo tool: **faceted**, **smooth**, **metaform** e **fractal**.
L'opzione **faceted** farà si che la suddivisione avvenga in maniera che i nuovi poligoni rispettino la geometria originale dell'oggetto: si tratta esclusivamente di un aumento di densità della mesh di partenza. L'opzione **smooth**, invece, produrrà un effetto di smussatura, utile per migliorare la resa di oggetti arrotondati. In questo senso il suo utilizzo è limitato, visto che il processo di arrotondamento contempla la modifica, quando necessario, dell'intera geometria dell'oggetto. Per intendersi, se si provasse a smussare un cubo, questi sarebbe soggetto ad un aumento delle sue dimensioni, dovuto al tentativo di rendere quanto più arrotondato il suo profilo. Per estendere profiquamente il processo di smussatura anche ad oggetti squadrati o comunque ibridi, occorre usare l'opzione **metaform**.
Tale opzione agirà sulla mesh con una smussatura selettiva, volta ad arrotondare gli angoli più evidenti, lasciando invece illese le parti della mesh dove non occorre smussare. Il suo utilizzo è pressoché illimitato, dato che permette di aggiungere particolari ad oggetti in veramente poco tempo, e con risultati strabilianti.
L'opzione **fractal**, se selezionata, per-

Con questa puntata concludiamo il discorso sui poligoni analizzando gli ultimi tool rimasti nel menu Poligon

Con i tool SUBDIV-FACETED e TRIPLE è possibile, partendo da un singolo poligono, ottenere una mesh liberamente deformabile (anche in animazione)

Il tool SUBDIV è sicuramente uno dei più potenti. Tra la varie opzioni annovera anche il MEFARM, straordinario strumento per al modellazione

Nel pannello SURFACES, troviamo la massima densità di tasti T: questi assumono un significato diverso a seconda del parametro a cui sono associati

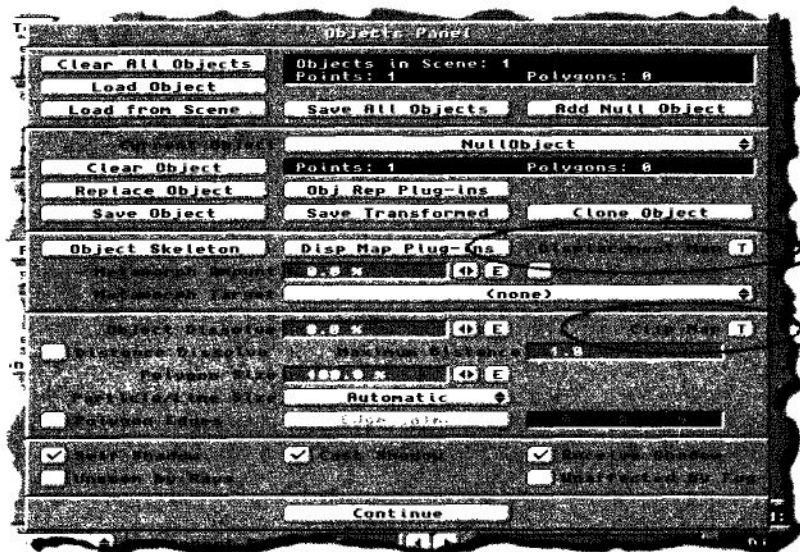
risulta essere uno dei comandi più usati: il suo funzionamento è semplice quanto il suo nome. Invocandolo, dopo aver selezionato uno o più poligoni, altro non farà che invertire l'orientamento della normale, risolvendo, se correttamente utilizzato, tutti i problemi di visibilità.

Layout: txt mapping alternativo

Riprendiamo e concludiamo il discorso sul mapping, trattando gli usi non "ordodossi" ai quali si può prestare una texture, se vista come matrice di punti contenente non semplici informazioni cromatiche, ma vere e proprie scale di valori numerici. Occorre innanzi tutto richiamare il pannello **Surface** ed esaminarne il contenuto: come già anticipato, ogni volta che in un pannello del **Layout** troviamo un tasto riportante la lettera **T**, sappiamo già a priori che il parametro corrispondente potrà essere regolato tramite l'utilizzo di una texture. E' facile immaginare l'utilizzo di una texture per la definizione del colore di una superficie, è meno facile immaginarne l'utilizzo per la definizione della specularità o della rugosità. Per semplificarvi la vita possiamo tranquillamente dettare una regola generale: una texture è,prima di ogni altra cosa, una immensa tabella contenente numeri. A tali numeri è possibilie attribuire un significato cromatico, ottenendo così una classica immagine, oppure un significato diverso, quale ad esempio l'intensità luminosa, la trasparenza o l'altitudine, e via dicendo. Si otterranno così mappe di trasparenza, di luminosità o di altitudine (bump map). Il punto è che Lightwave è in grado di gestire tutte o quasi le tipologie di mapping fino ad ora sviluppate nel campo della computergrafica: tutto sta a vedere se anche noi siamo in grado di farlo...

mette di perturbare la superficie appena creata, variando di una distanza random il posizionamento dei punti della mesh, nel rispetto dell'orientamento dei poligoni. E' di sicuro aiuto quando, a partire da un semplice poligono con quattro lati, si voglia creare ad esempio un terreno impervio, una superficie liquida, e via dicendo. Per le opzioni **smooth** e **metaform** è prevista le regolazione di un ulteriore parametro, **max smoothing angle**, che permette di imporre una tolleranza limite sugli angoli formati dai poligoni contigui, oltre al quale il processo di smussatura o di metaforming non verrà eseguito. Un' ultima nota sul tool **subdiv**: il suo utilizzo è strettamente legato a tool di deformazione animata, quali **bones** e **displacement map** (come per l'opzione **triple**). Il tool **align** permettere di far fronte al frequente inconveniente dell'errato orientamento dei poligoni a faccia singola: selezionando la mesh ed invocando **align** il programma cercherà di orientare in maniera omogenea tutti i poligoni ovviando a noiosi problemi di visualizzazione. Per una migliore efficacia occorre assicurarsi che non ci siano vertici sovrapposti (funzione tools/point/merge), e che i poligoni siano tutti a faccia singola (tool **unify**). Il tool **unify** consente di fondere un poligono ad doppia faccia, facendolo diventare a faccia singola: una volta invocato questo comando potrebbe essere necessario modificare la direzione di uscita della normale del poligono modificato, con i comandi **align** o **flip**. Proprio quest'ultimo

Diamo per scontata la **color map** e passiamo subito alla **luminosity map**. Il parametro luminosity permette di definire se e di quanto una superficie è dotata di luminosità propria. Definendo la luminosità tramite una texture è possibile rendere luminose selettivamente solo alcune parti dell'oggetto; è inoltre possibile utilizzare texture animate per simulare movimento, e quindi effetti come fuoco ed incandescenze varie. La mappa di luminosità, nel caso in cui sia un'immagine e non una texture parametri-

Objects Panel

Displacement Map

Clip Map

Gli ultimi due tasta T li possiamo trovare nel pannello Objects, a dimostrazione del fatto che la loro azione è tesa a modificare la morfologia dell'oggetto, ovvero il suo profilo o ingombro nello spazio.

ca, deve essere in toni di grigio: le zone scure indicheranno l'assenza di luminosità, mentre le zone chiare ne indicheranno la presenza. Le immagini a colori verranno considerate esclusivamente sotto il punto di vista dell'intensità cromatica (giallo acceso = chiaro; blue notte = scuro). Per creare effetti animati occorrerà, per le texture parametriche, agire opportunamente sul parametro **Texture velocity**; se si vogliono utilizzare immagini digitalizzate, invece, sarà necessario disporre di una sequenza "ad hoc". Quanto detto fino ad ora per la mappa di luminosità è tranquallamente riportabile anche per le restanti mappature, ovvero **diffuse**, **specular**, **reflectivity**, **transparency** e **bump**. Ci preme sottolineare come l'impiego di texture per la definizione dei parametri **diffuse** e **specular**, sia utilissimo, se non necessario, per dotare di realismo una superficie. Con diffuse è possibile "sporcare" un oggetto, invecchiandolo in maniera alquanto realistica; specular risulta indispensabile se si vogliono simulare micro-ammaccature o effetti simili, senza dover fare i conti con l'irruenza del bump map (che deforma, anche se solo "otticamente", la superficie dell'oggetto). Usate se potete immagini simili per queste due mappature, facendo in modo che la texture per **diffuse** sia un po' meno luminosa: otterrete effetti spettacolari con pochissimo lavoro. Entrando nel pannello **Objects**, possiamo trovare la **T** di texture in corrispondenza della funzione **displacement map**. L'utlizzo della texture in questo caso è leggermente diverso, quantomeno in termini di effetti sull'oggetto in via di realizzazione. Mentre le mappature viste fino ad ora agivano sulle caratteristiche di superficie dell'oggetto, il **displacement** agisce sulla sua struttura geometrica, modificando la localizzazione spaziale di punti e poligoni. Il displacement mapping viene spesso utilizzato in animazione, quando si vogliono simulare ad esempio bandiere, increspature dell'acqua o del terreno, ma anche movimenti di oggetti o animali (un battito di ali o lo scodinzolo di un pesce). Tutto sta nel capire su quale asse far eseguire la deformazione, e che tipo di immagine o texture parametrica utilizzare.

Vi raccomandiamo l'uso del displacement mapping, esclusivamente quando sia necessario modificare la struttura dell'oggetto: un mare incresapato è simulabile anche con un buon bump mapping applicato ad un poligono con soli 4 lati (con il displacement servirebbero almeno 200 poligoni quadrangolari). Finiamo l'argomento mapping con l'ultimo tasto **T** presente nel Layout: qualche centimetro più in basso rispetto alla T del displacement, potrete trovare la **T** relativa al **clip mapping**. Con la **Clip Map** potrete tagliare poligoni o porzioni di essi in maniera tale che solo parti di essi riamangano visibili. La Clip Map opera a livello ottico, ovvero nessun poligono verrà fisicamente cancellato, ma semplicemente reso invisibile all'occhio della camera. Per rendere più chiaro il concetto, immaginate di avere un rettangolo (poligono a 4 lati), sul quale proiettate una clip map raffigurante qualsiasi cosa, ad esempio un volto. Il background della vostra immagine dovrà essere nero: ma per la regola che il nero è indice di assenza del fenomeno, tutta l'area circondante il volto diventerà invisibile. Purtroppo sussiste un problema: un oggetto clip mapped non può ingannare una lampada in grado di produrre le cosiddette shadow map (ombre soffici). L'ombra del nostro volto verrebbe sostituita dall'ombra squadrata del rettangolo di partenza. Per ovviare a questo inconveniente, occorrerà creare una mappa di trasparenza complementare alla clip map (dove il background sarà bianco (100% di intensità) ed il volto nero), richiamare il pannello **Surface** ed assegnarla al parametro **transparency**. Il gioco è così fatto, e anche la lampada è sistemata.Concludiamo qui lo spazio dedicato alla teoria: vi invitiamo a proseguire la lettura con il tutorial. Buon lavoro.

Work In Progress

E' disponibile presso DB Line una interessante serie di prodotti dedicati agli utilizzatori di Lightwave 3D. Il materiale ci è pervenuto solo all'ultimo minuto in redazione, cosicché è stato impossibile presentare in questo numero una recensione adeguatamente approfondita.
In primo luogo si tratta di una raccolta di 4 video-tutorial, per un totale di 10 videocasette e di più di 20 ore di registrazione. Si parte con una serie di 6 cassette, dedicate all'utente inesperto, che forniscono una panoramica esaustiva delle funzioni sia del Modeler che del Layout. E' poi la volta di **Ron Thorntorn**, mago degli effetti speciali (vedi Babilon 5, Terminator II, e tanti altri), che ci guida nella progettazione, modellazione, resa ed animazione di una nave spaziale. Segue poi un nastro dedicato ai **Flying Logos**, dove vengono mostrate alcune delle tecniche usate nelle produzioni dei Network americani. Si conclude con **Pyrotechniques**, un video-tutorial rivolto a chi da Lightwave pretende (ed ottiene) l'impossibile. Anche qui lo spettatore viene coinvolto nella produzione di effetti speciali quali, **esplosioni**, **fumi**, **laser** e tanto altrò. La cosa che lascia esterefatti è il realismo che è possibile ottenere.
Tutte le cassette sono in vendita singolarmente a L. 90.000, con offerte per acquisti multipli.
Per quanto riguarda la parte software, sarà nel prossimo numero recensito il noto pacchetto Motion Master, una serie di programmi volti a semplificare la vita degli animatori, utenti di Lightwave. Nel pacchetto sono compresi i software per: elaborazione e visualizzazione avanzata del Morphing di Lightwave; creazione di motion o envelope graph a partire da un file sonoro (utile per sincronizzare il parlato con un volto in movimento); grabbing del movimento del mouse (anche qui al fine di ottenere un envelope o un motion graph); creazione di animazioni comportamentali, dove cioè un gruppo di attori seguono un percorso dato, rispettando orientamento, distanza reciproca ecc. (vedi: scena della carica degli gnù nel "Re Leone").
E' inoltre prevista, anche se più avanti, la recensione completa del pacchetto **Sparcs**, dedicato ad effetti animati basati su **particle** e leggi fisiche.
Le novità sono quindi molte, interessanti, ma soprattutto da non perdere!

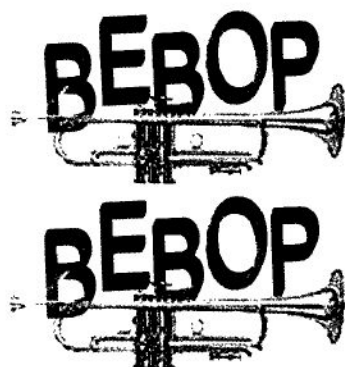
Per informazioni sui prodotti contattare:

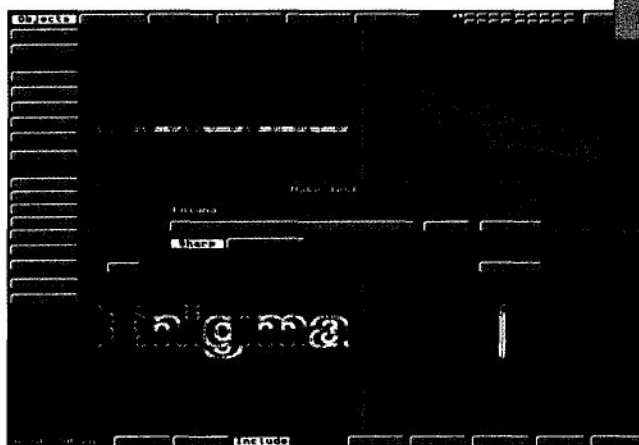
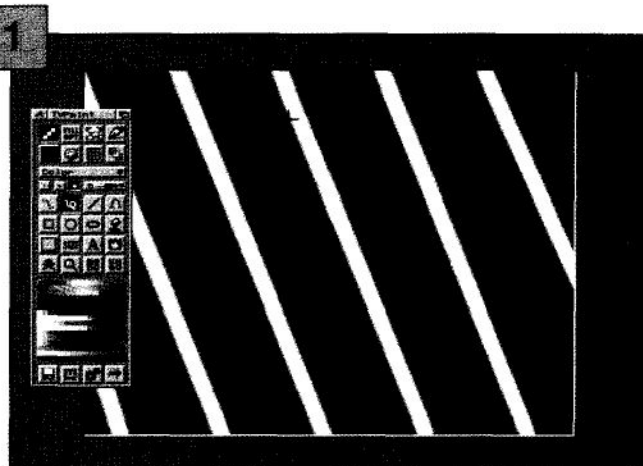
DB Line S.r.l.
V.le Rimembranze, 26/C
21024 Biandronno (VA)

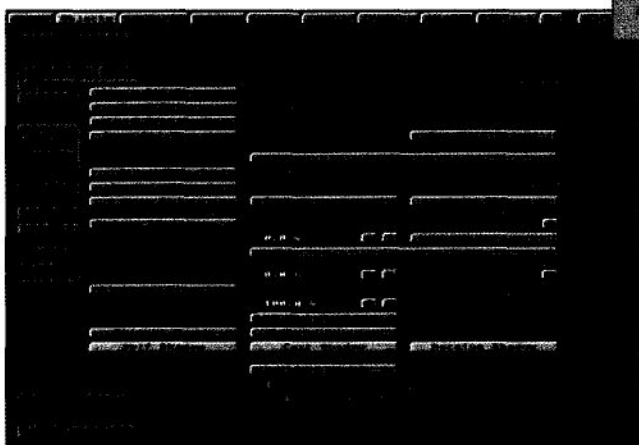
Tel. (0332)768000
Fax. (0332)768066
e-mail: info@dbline.it - http:\\www.dbline.it

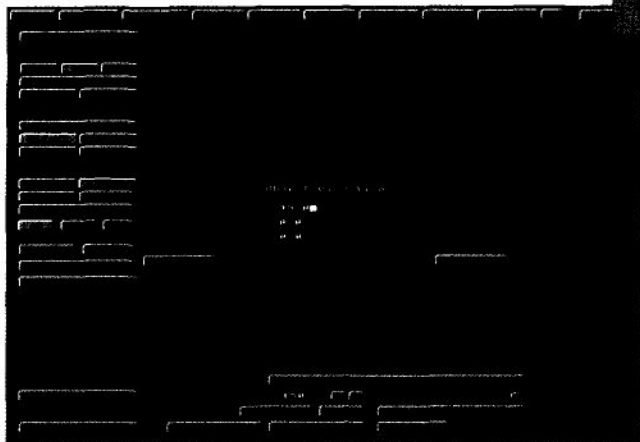
LIGHTWAVE 3D

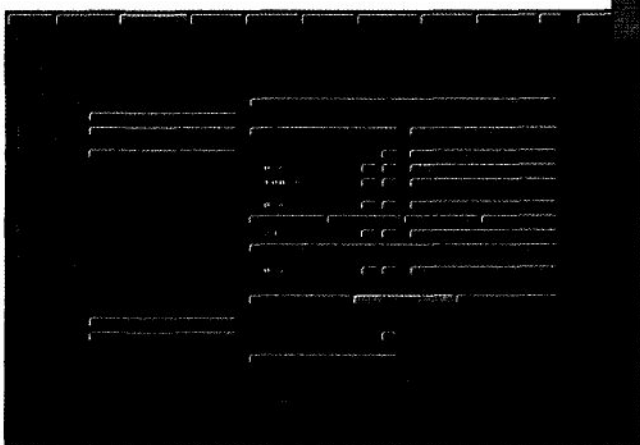
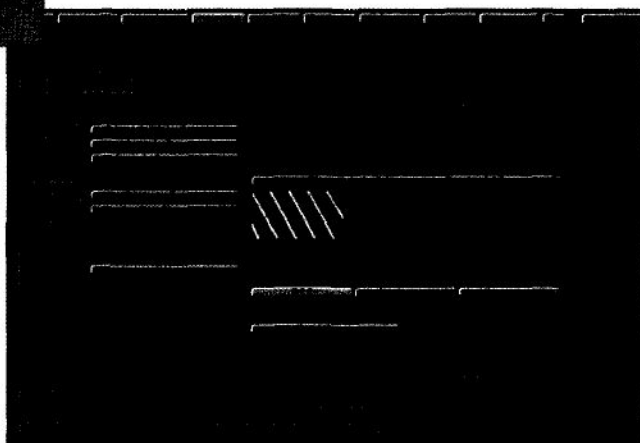
Moving Stripes

di **Paolo Griselli** (griselli@skylink.it)

Ritorniamo a parlare di **Flying Logos** come pretesto per introdurre un semplice, ma di sicuro impatto, trucco per le vostre animazioni: le Moving Stripes.
Per Moving Stripes si intende quell'espediente visivo, usato tantissimo nelle sigle televisive, mediante il quale delle strisce, più o meno inclinate vengono riflesse su di un logo al fine di mogliorarne la resa metallica. Il tutto avviene chiaramente in movimento e, generalmente, al termine dell'animazione, quando cioè il logo raggiunge la sua posizione finale. Il tutorial chi vi presentiamo questo mese è tratto dalla nota videocassetta **Pro Flying Logos**, in via di recensione insieme ad una ingente quantità (circa 10 nastri) di materiale simile pervenutoci all'ultimo minuto. Rimandiamo al box appositamente preparato, per ulteriori approfondimenti.
Sul CD-Rom troverete l'animazione renderizza (in bassisima risoluzione), visionabile con il player **ViewTek**.

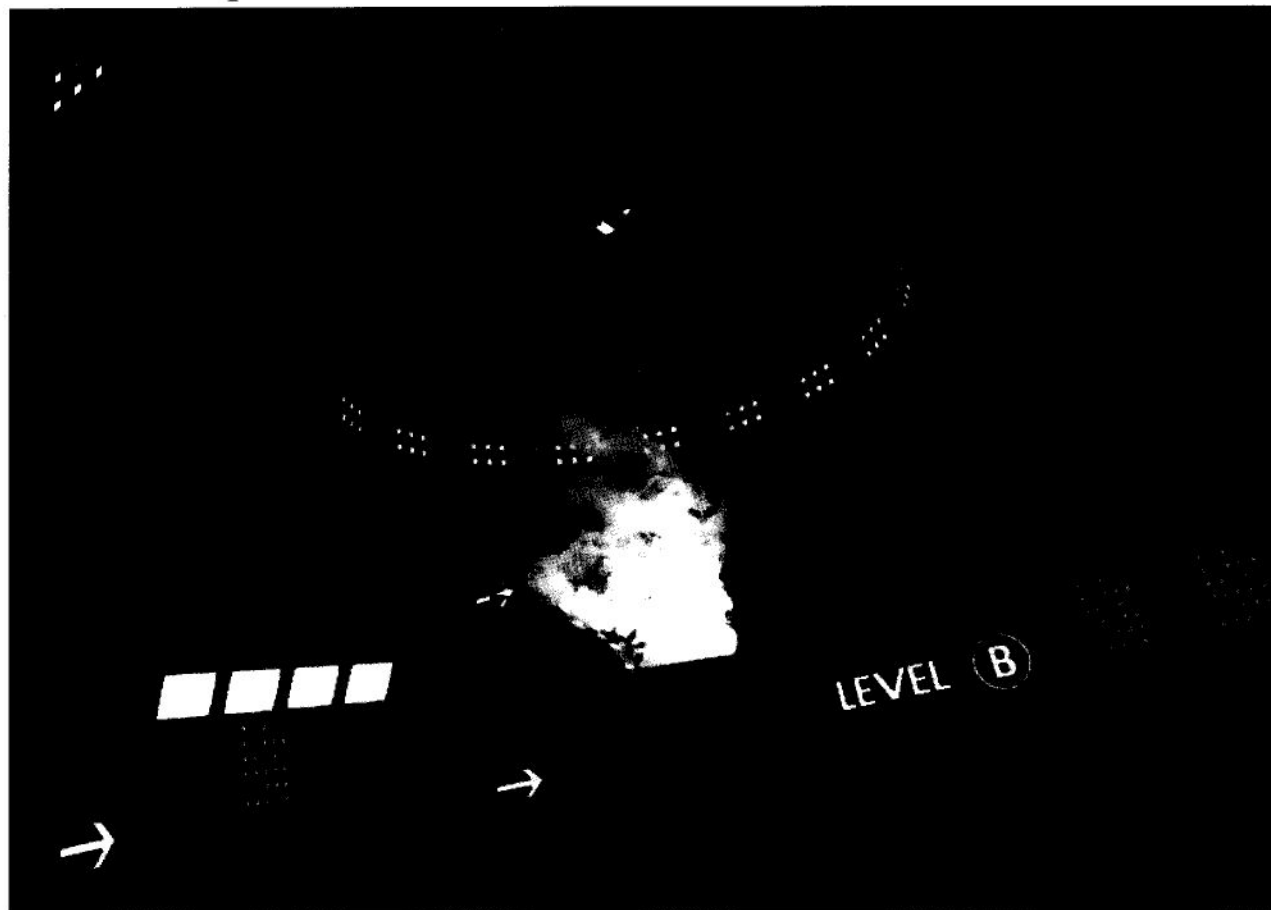
Per prima cosa occorre disegnare con un painter qualsiasi l'immagine che andremo a riflettere sulle superfici metalliche dei nostri oggetti. Cercate, se possibile, di utilizzare la funzione AREOGRAFO, in maniera da smussare i lati delle strisce, altrimenti troppo marcati.
Salvate l'immagine con un nome a scelta ed uscite dal programma.

Attivate LIGHTWAVE ed entrate nel MODELER. Le procedure per la costruzione di un testo smussato sono state illustrate diverse volte nei nostri tutorial, per cui forniremo solo uno schema riassuntivo.
Create il testo con la funzione OBJECT/TEXT, scegliendo un opportuno font vettoriale. Con i tasti COPY-PASTE, copiate il testo originale su un secondo layer. Usate EXTRUDE per creare lo spessore del testo nel layer 1.
Usate BEVEL per creare la smussature nel layer 2. Copiate il layer 2 sul layer 1. Il testo è così preparato. Ripetete questi passi per creare i testi successivi.

Appurate che tutto sia deselezionato, premendo con il mouse all'esterno dell'area di editing. Premete il tasto Q. Inserite il nome della superficie posteriore (es: retro). In modalità POLYGON selezionate le sole facce anteriori dell'oggetto. Ripremete il tasto Q ed inserite il nome della superficie anteriore (es: fronte). Esportate l'oggetto o gli oggetti nel Layout.

Entrate nel Layout. Attivate il pannello OBJECTS. Cercate il tasto ADD NULL OBJECT e premetelo. Uscendo dal pannello comparirà una croce (NULL OBJ) nel mezzo della scena.

Selezionate uno ad uno i testi, eventuali oggetti accessori, *lampade e camera (fatta eccezione del NUL OBJ).* Ognuno di essi dovrà essere imparentato con il NULL OBJ, tramite il tasto PARENT. Vi ricordiamo che il Layout non supporta la multiselezione, quindi l'operazione di imparentamento, dovra essere eseguita volta per volta per tutti gli oggetti preindicati, SEPARATAMENTE.

Predisponete l'animazione degli oggetti, delle luci e della camera avostro piacimento, fatta eccezione per il NULL OBJ che dovrà SEMPRE rimanere fermo nella posizione originale. Vi consigliamo di impostare prima l'inquadratura finale, creando chiaramente tutti i key frame ad un numero di fotogramma avanzato (25 = un secondo, 50 = 2 secondi, ecc.). Successivamente creerete la scena di partenza, muovendo a piacimento gli oggetti e fissandoli con il key framing ad un fotogramma inferiore (0 per incominciare, ecc.). Entrate nella vista dall'alto e posizionate l'animazione sul frame finale. Selezionate il NULL OBJ e ruotatelo sull'asse Y di 45 gradi. Usate il tasto NUMERIC per essere più precisi. Noterete che tutta la scena ruoterà.

Entrate nel pannello IMAGES. Cercate e premete il tasto LOAD IMAGE. *All'apparire del requester selezionate l'immagine* da voi in precedenza disegnata. Confermate tutto ed uscite.

E' arrivato il momento di selezionare il materiale per i vari oggetti. Entrate nel pannello SURFACES. Con il selettore CURRENT SURFACE selezionate la superficie da editare. Non è importante creare un metallo perfetto: cambiate semplicemente il colore ed impostate un certo indice di REFLECTIVITY (30-40%). *E' invece importante selezionare come* REFLECTION MAP l'immagine delle bande da voi creata. Il selettore per fare ciò e sito proprio nel gruppo di controlli relativi alla definizione della riflessione ed è denominato REFLECTION IMAGE. Una volta assegnati i materiali a tutte le superfici, uscite dal pannello SURFACES e preparatevi per il rendering.E' opportuno impostare la modalità di rendering nel pannello CAMERA, ed attivare il salvataggio dei file nel giusto formato, nel pannello RECORD.Premete per finire il tasto RENDER, selezionate l'avanzamento automantico e confermate. Non vi rimane che aspettare (quache ora...) per contemplare il risultato delle vostre fatiche. Alla prossima.

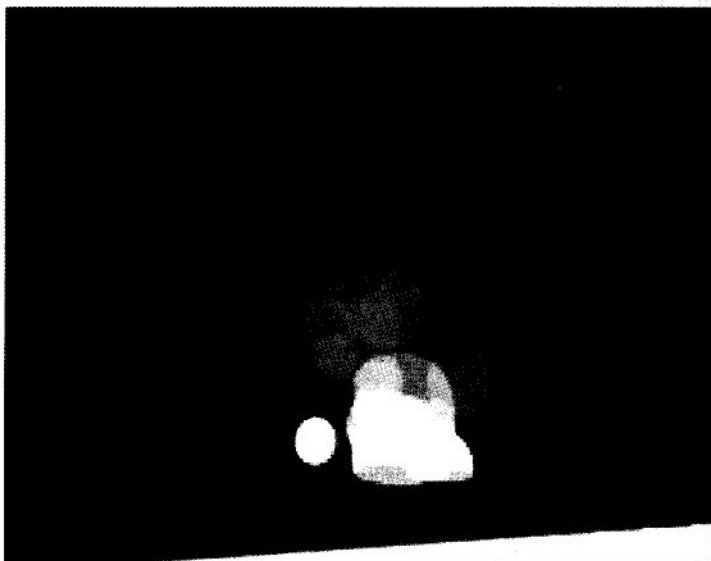
Fuoco e fiamme con Real 3D

Ecco un tutorial per piromani: come ottenere una realistica simulazione tridimensionale di fuoco, fiamme, incendi, pire ed esplosioni.

di **Alessandro Tasora** (tasora@galactica.it)

E' successo sicuramente anche a voi, se siete chitarristi autodidatti: dopo mesi e mesi di pratica estendete il vostro repertorio in modo da comprendere decine di milioni di canzoni, litanie tibetane e cori alpini inclusi, ma al momento in cui finalmente potete far sfoggio della vostra abilità strumentale, magari seduti in spiaggia con lo scopo di far colpo sulle ragazze straniere, ecco che subito salta fuori il simpatico di turno che chiede *l'unico* pezzo che non avete studiato. E più insistete a proporre alternative, più si intestardisce il vostro interlocutore: "ma come, non sai la sigla di Mazinga Zeta? Allora non sai proprio suonare!" Ovviamente non serve a nulla proporre in alternativa virtuosismi di Eric Clapton o brani di Mozart: ormai tutta la spiaggia sa che siete chitarristi falliti, perché non conoscete la sigla di Mazinga Zeta o dell'Ape Maia.

Ebbene, la stessa cosa capita anche se siete videografici o professionisti della grafica 3D: prima o poi succede che arrivi un cliente nel vostro studio e vi chieda un particolare tipo di effetto tridimensionale

che è notoriamente difficile da simulare: *il fuoco.*
Infatti è risaputo che anche gli appassionati di grafica 3D alle prime armi hanno confidenza con la simulazione di acqua, vetri e superfici solide, ma il fuoco rimane sempre la "bestia nera" di tutti gli elementi.
La soluzione più immediata e scontata per la simulazione di falò ed incendi vari, consiste nell'applicazione di un'apposita texture procedurale ad un piano verticale (molto utili sono a questo scopo le texture della collezione "Essence" di Steve Worley). In tal caso la texture provvede a "ritagliare" il piano di applicazione per dargli una sagoma frastagliata, e allo stesso tempo gli conferisce un colore brillante, variabile dal giallo al rosso (osservate che non è indispensabile disporre di texture procedurali vere e proprie per ottenere quest'effetto, infatti si può ottenere come combinazione di due brush mapping: uno per la trasparenza ed uno per il colore).
Tuttavia noi non prenderemo in combinazione questa soluzione dal momento che non consente una vera rappresentazione tridimensionale del fuoco (difatti le fiamme non possono essere inquadrate di profilo perché paleserebbero la loro natura di "proiezioni" su di un piano), né tantomeno è possibile viaggiare al loro interno con la telecamera virtuale.
Cerchiamo allora una soluzione alternativa, traendo spunto dal sistema particellare impiegato da Alias-Wavefront, ed implementando il tutto sul nostro versatile Real 3D.

1- Ecco il rendering del getto di sfere con colore e "fade" (dissolvenza) variabili.

2- Ecco cosa succede se applichiamo un materiale con "unshaded" attivato.

Come muovere le particelle?

Prima di iniziare a trattare la modellazione dei nostri falò, va precisato che la generazione dei getti di particelle è stato da noi ottenuta mediante la plug-in PHENOMENA 1.36 beta, non ancora in commercio, che permette un numero molto elevato di effetti particellari. Tuttavia è possibile animare le particelle con i metodi standard di Real 3D, anche se questo comporterà maggiore lavoro e una minore versatilità.
In pratica dobbiamo ottenere l'animazione di un getto di particelle che sale dal basso verso l'alto, come le fiamme di un falò.
Real 3D mette a disposizione il metodo CREATION per tale scopo. Al suo interno, come parametro, utilizzate una sfera primitiva. Essa rappresenta la particella-campione, non chiedetevi ora perché sia necessaria proprio una sfera: lo scoprirete più tardi.
Assegnatele una velocità iniziale diretta verso l'alto, in modo che il metodo PROCESSOR, posto allo stesso livello di CREATION, possa muovere tutte le particelle appena create.
Si osservi che per avere un effetto più realistico sarebbe opportuno disporre di particelle (sfere) di vari diametri: per tale motivo potreste usare due o tre metodi CREATION, che partano dallo stesso punto nello spazio, ognuno dei quali emette sfere di diametro diverso (Questo problema si risolve facilmente con un solo metodo VOLCAN se si usa la plug-in Phenomena).
Ricordate che non servono migliaia di sfere per il nostro tipo di animazione particellare: come potete vedere dalle illustrazioni di queste pagine, sono sufficienti dieci o massimo venti sfere per ottenere l'effetto desiderato.
Tuttavia è bene osservare che le sfere devono essere di dimensioni tali a sovrapporsi e compenetrarsi a vicenda, come un mucchietto di bolle di sapone.
Dato che è sufficiente un numero esiguo di particelle, e dato che tali particelle sono costituite da primitive CSG (la sfera, in particolare, viene renderizzata molto velocemente da Real 3D), è ovvio che i tempi di calcolo dei singoli fotogrammi saranno piuttosto brevi, con nostra grande soddisfazione.
Ricordate che dovete porre un limite alla durata massima delle particelle: ciò si ottiene intervenendo su un apposito parametro del metodo CREATION.

3- Questa è una delle immagini che compongono la sequenza animata necessaria per il clip-mapping.

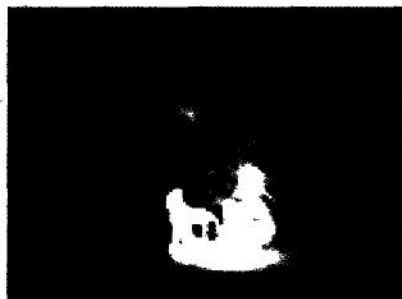
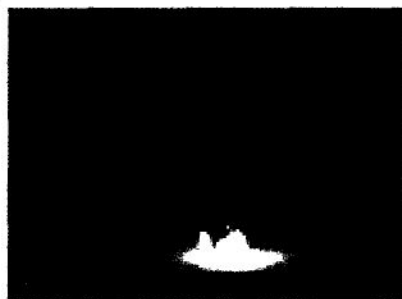
Se non si operasse in tal senso, le fiamme si prolungherebbero indefinitamente verso il cielo, mentre ponendo un limite alla vita delle particelle, esse "si spengono" quando raggiungono una certa altezza. Pertanto, più breve è la vita delle particelle, più basse sono le fiamme.
Eseguite una prova in wireframe di questa semplice animazione: dovreste ottenere un getto di sfere che sale (non troppo rapidamente) dalla base del fuoco e che si dissolve in aria dopo un breve tragitto.
Noi abbiamo impiegato un metodo specifico della plug-in PHENOMENA per disturbare un poco il movimento delle particelle mentre salgono verso il cielo, mediante la turbolenza frattale del metodo BROWNIAN. Anche i lettori possono ottenere qualcosa di simile con il metodo TURBOLENCE della dotazione standard di Real 3D, ma noi abbiamo riscontrato che tale metodo richiede una laboriosa messa a punto, spesso non ricompensata dalla qualità del risultato; d'altra parte constaterete in seguito che non è del tutto necessario applicare la turbolenza frattale al moto delle particelle per ottenere una simulazione realistica.

Il rendering delle particelle

Eseguite il rendering di un fotogramma qualsiasi: osserverete che per ora le particelle vengono visualizzate (com'è lecito aspettarsi) sottoforma di normalissime sfere primitive, con tanto di superficie bianca e solida.
Dimentichiamo per un attimo il problema dell'animazione, ed interveniamo coi nostri esperimenti sul getto di particelle "congelato" ad un certo fotogramma, come fosse un oggetto statico.
Provate quindi a selezionare le sfere in basso e ad assegnare loro un colore giallo (si tratta della base della fiamma), poi selezionate quelle al centro e coloratele di rosso, infine selezionate quelle in cima ed assegnate loro un colore grigio chiaro (rappresenteranno il fumo).
Ora intervenite sull'attributo "fade" con il menu "modify/properties/fade" in modo che le sfere in basso abbiano una trasparenza appena accennata (ad esempio"fade=50") e che tale valore di trasparenza aumenti gradualmente mano a mano che si sale verso la cima delle fiamme, cosicché le sfere più in alto abbiano all'incirca "fade=250". Ciò significa che le particelle alla base della fiamma avranno un colore giallo intenso, mentre le particelle color grigio, che rappresentano il fumo, saranno molto trasparenti. Si osservi che la trasparenza ottenuta mediante l'attributo "fade" viene calcolata molto rapidamente in fase di rendering, diversamente da quella che si ottiene creando un materiale di tipo vetroso, perché nel primo caso l'oggetto diventa semplicemente "traslucido", e si dissolve con lo sfondo, mentre nel secondo caso sono coinvolti parecchi calcoli di ray-tracing, con tanto di rifrazione e riflessione dei raggi luminosi.
Infatti potrete apprezzare subito il rendering dalla velocità relativamente elevata e controllare allo stesso tempo se avete assegnato i valori corretti di colore e "fade" alle sfere. Dovreste ottenere un oggetto simile ad un mucchio di bolle di sapone di colore variabile dal giallo al grigio.
Dato che in linea di massima l'oggetto "fuoco" non riceve né proietta ombre, selezionate tutta la gerarchia contenente le sfere, aprite la finestra "modify attributes", disattivate il flag "Cast Shadows" ed attivate "No shadows". Oltretutto questo accorgimento migliorerà parecchio i tempi di rendering. Ora create un materiale, poniamo il caso che lo chiamiate "fuoco_mat", ed attivate semplicemente il gadget "Unshaded" (poi ovviamente applicatelo a tutta la gerarchia delle particelle come "default mapping"). Questo significa che le particelle non risentiranno dell'illuminazione locale, bensì verranno renderizzate col loro colore di base, ed in maniera uniforme.
Infatti, eseguendo un rendering di prova, osserverete che tutte le sfere appariranno come tanti dischetti semitrasparenti, di colore giallo brillante alla base. Inoltre si perde l'aspetto "solido" delle particelle sferiche, che a questo punto sembrano piuttosto tante nuvolette rotonde di vapore giallo, rosso e grigio.
Siamo prossimi al risultato definitivo, ma serve ancora un accorgimento essenziale..

Magia del clip mapping...

Disegnate un brush bicolore a chiazze bianche e nere, come quello raffigurato in queste pagine.
Editate il materiale "fuoco_mat" ed assegnate tale brush come texture per la mappatura. Attivate il flag "Clip map" e disattivate "Color map", poi attivate "Transp.color". Questo significa che questo materiale ritaglia le superfici sulle quali è proiettato, mantenendo le parti corrispondenti alle macchie bianche del brush, e rendendo del tutto invisibili le parti corrispondenti alle macchie nere.
Ricordate di attivare anche "Unshaded". Ora applicate di nuovo questo materiale alla gerarchia che contiene tutte le particelle, ma questa volta usate la modalità "parallel mapping", dato che si tratta di proiettare la clip-map. Definite un rettangolo di proiezione grande all'incirca come il falò, prestando attenzione che le "macchie" disegnate nel brush non siano né troppo grosse né troppo piccole rispetto alla dimensione delle

sfere sulle quali verranno proiettate. Eseguiteun rendering: ora notiamo che il grappolo di sfere ha cambiato decisamente aspetto!
Infatti la "clip map" ha ritagliato le superfici delle particelle in maniera caotica, conferendo loro un'aspetto frastagliato. Se avete indovinato il giusto compromesso fra densità di particelle e dimensione delle chiazze, l'effetto finale dovrebbe essere piuttosto convincente. Inoltre dovrebbe essere difficile ravvisare al primo colpo d'occhio la natura "sferica" delle particelle, mentre si dovrebbe percepire il tutto come come un'unica forma di aspetto frattale, simile alle fiamme di un vero fuoco.
Il tocco finale consiste nell'applicazione dell'effetto "GLOW", ovvero nella creazione di un alone luminoso che circondi le fiamme e che sottolinei il bagliore delle zone più calde.
Per fare questo, editate il solito materiale "fuoco_mat" ed innalzate entrambe i valori di "Glow radius" e di "Glow effect" fino ad 80 circa.
Attenzione: perché quest'effetto sia visibile nel rendering finale, è necessario che sia caricato in memoria il modulo di postprocessing "PPGlow"; la qual cosa si ottiene attivando la finestra per i settaggi del rendering, premendo il pulsante "postprocessing" e selezionando "Glow" nella lista dei filtri disponibili.
Per un risultato di sicuro effetto, selezionate "addictive" e "fixed size" fra i parametri di funzionamento di questo filtro. Ora potete eseguire il rendering definitivo, sicuri della qualità del risultato, magari ponendo una sorgente luminosa color arancione all'interno del getto di particelle, in modo da simulare l'illuminazione del pavimento da parte del fuoco.

Alcuni fotogrammi dell'animazione finale, in bassa risoluzione.

SOSTITUZIONE CD-ROM DIFETTOSI ENIGMA AMIGA RUN 79

Ritagliare il presente coupon compilato in tutte le sue parti e inviarlo in busta chiusa unitamente al dischetto.

Nome ______________________ Cognome ______________________

Indirizzo ______________________

Prov. ________ Cap ________ Tel. ______________________

Tipo di problema riscontrato: ______________________

Servizio Sostituzioni
c/o GR Edizioni Srl - Viale Espinasse, 93
20156 Milano - Tel. 02/38010030

I CD-ROM che perverranno al servizio sostituzioni privi del presente tagliando (fotocopiabile) non verranno sostituiti

4- Ora il falò assume un aspetto più realistico grazie all'applicazione delle clip-map "frattali".

mapping di una sequenza animata: supponiamo abbiate già disponibili 15 diversi brush che formano l'animazione delle macchie, ad esempio ordinati in una directory coi nomi "brush1", "brush2", "brush3" etc. Nel materiale "fuoco_mat" indicate "brush%d" come nome generico, poi attivate l'"index handler: Ping Pong" ed inserite 15 come valore "b". In questo modo le macchie si muoveranno durante l'animazione.
Una soluzione più semplice potrebbe consistere nell'uso di un unico semplice brush di clip-mapping, laddove il suo rettangolo di proiezione viene gradualmente spostato verso il basso (mediante un metodo PATH) durante il corso dell'animazione.

Avvertenze per il rendering: utilizzate uno sfondo scuro, per apprezzare meglio il fumo, ed attivate la modalità Normal o Shadowless.
Si rammenti che il filtro "glow" richiede molta RAM in caso di immagini di grande dimensione: nel caso dobbiate eseguire rendering in risoluzione parecchio elevata per i quali la memoria si dimostri insufficiente, può essere opportuno il ricorso all'espediente del calcolo a mosaico, mediante la funzione "autobox rendering".

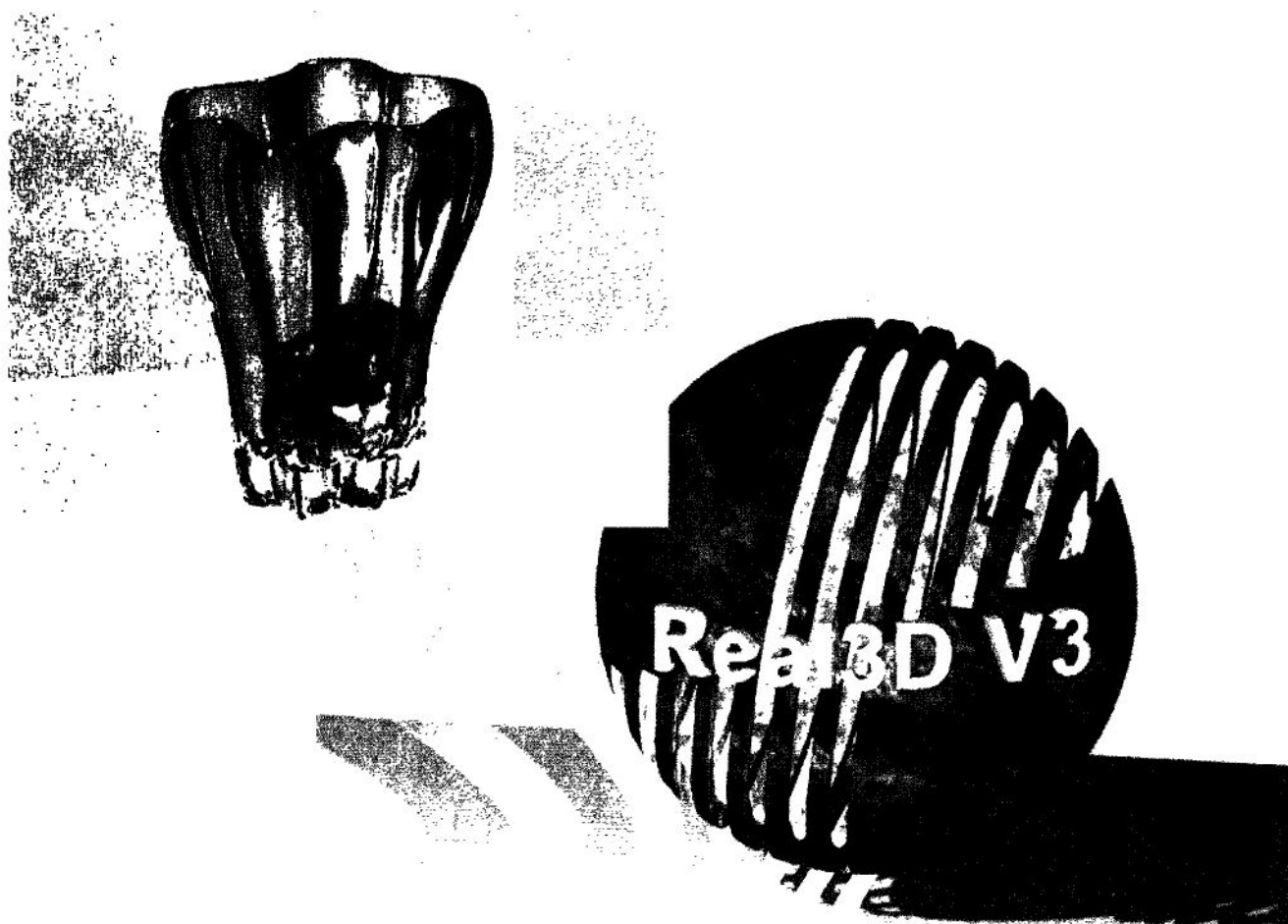
Rendering dell'animazione

Da un lato abbiamo visto come creare il getto di particelle, e dall'altra abbiamo escogitato un sistema per il rendering realistico delle particelle, ma in un singolo fotogramma. Infatti qualcuno può obiettare che dovremmo intervenire manualmente per modificare il colore e al dissolvenza ("fade") delle particelle ad ogni fotogramma dell'animazione, e la cosa si dimostrerebbe presto insostenibile.
Ebbene: grazie alla plug-in PHENOMENA abbiamo risolto in pochi secondo questo problema, dato che viene fornito un metodo, chiamato HISTORY, che permette di definire il cambiamento di colore, trasparenza, alpha channel, etc., di ogni particella durante la sua vita. Quindi le particelle diventano automaticamente e gradualmente gialle, arancioni, rosse e grigie man mano che invecchiano, diventando al contempo sempre più trasparenti fino a scomparire.
Tuttavia anche i lettori, sprovvisti della beta version di Phenomena, possono ottenere un risultato simile con un accorgimento meno elegante, ma pur sempre adeguato allo scopo: basta preparare un brush con un gradiente variabile dal giallo al rosso al grigio, poi lo si applica come "color map" all'intera gerarchia con l'animazione. Per quanto concerne il cambiamento dell'attributo "fade", non esistono purtroppo soluzioni equivalenti, e la strada più semplice consiste nell'accontentarsi di un valore di "fade" costante (ad esempio 120).
Una volta sistemati questi ultimi dettagli, è possibile eseguire il rendering dell'intera animazione, sicuri di ottenere per ogni fotogramma la visualizzazione delle particelle a mò di fiamme. Vi assicuriamo che l'effetto in animazione è ancora più realistico di quello che ci si potrebbe aspettare dalla visione di un'immagine statica.
Si noti che l'aver applicato una clip-map statica alle particelle in movimento può produrre un effetto antiestetico in fase di rendering, pertanto sarebbe corretto disporre di un certo numero di clip-map diverse, da applicare in sequenza. Noi abbiamo creato una sequenza di brush grazie ad una texture algoritmica, da noi scritta in linguaggio RPL. In pratica, i brush usati per il clip map non sono altro che il risultato di una dozzina di rendering di Real 3D, nei quali si vede un piano nero con macchie bianche che "si muovono" fondendosi e dividendosi.
Questa non è la sede per trattare il procedimento col quale siamo arrivati alla serie dei brush con le "macchie animate", ma ricordiamo solamente come operare per eseguire il clip

Per finire...

E' possibile apportare numerosi miglioramenti a questo tipo di animazione, ad esempio usando un ulteriore metodo CREATION che "lanci" anche alcune deboli sorgenti luminose verso l'alto, insieme alle sfere, per simulare con maggior realismo l'illuminazione che il fuoco produce sugli oggetti circostanti; infatti in Real 3D qualsiasi oggetto può essere considerato particella. perfino le sorgenti luminose.
Noi abbiamo sperimentato alcuni effetti davvero incredibili, grazie alla beta-release della plug-in Phenomena: ad esempio abbiamo utilizzato il metodo FAN per simulare, mediante un ventilatore, l'effetto del vento sulle fiamme, poi abbiamo usato FLOW in modo da mettere una pentola sul fuoco ed ottenere automaticamente l'effetto per il quale le fiamme "avvolgono" il contenitore, che dondola appeso ad un filo.
Inoltre sarebbe possibile utilizzare il metodo STARTER per accendere e spegnere il fuoco con getti d'acqua, etc. In teoria con una buona conoscenza dell'RPL, e con molta pazienza, è possibile giungere a questi esempi estremi anche senza possedere Phenomena.
Arrivederci alla prossima puntata!

Misuriamo la velocità del nostro Amiga con il Real-benchmark

*di **Alessandro Tasora** (tasora@galactica.it)*

Queste due immagini sono opera di Ed Stutz, titolare di uno studio di computergrafica che fa uso di Real 3D per l'animazione 3D. Il loro scopo è quello di fare da "benchmark" per valutare la velocità di Real 3D su varie piattaforme, dato che questo software è disponibile sia su Amiga che su PC-Intel e workstation Alpha AXP-Risc. I due progetti "R-ref1.prj" e "R-ref2.prj" si trovano sul sito "ftp.win.net", e sono a disposizione di chiunque voglia misurare la velocità della propria piattaforma (infatti il formato del file di progetto è lo stesso per le tre piattaforme, e non si deve far altro che caricare il progetto in Real, far partire il rendering e misurare il tempo di calcolo). Attenzione! le due immagini in questione sono state renderizzate sulla workstation Alpha di Ed Stutz, la quale ha richiesto solamente 4 minuti per l'immagine con il logo, ma più di un'ora per quella con gli oggetti di vetro. E' lecito aspettarsi che su un'Amiga di base i tempi siano un po' più lunghi.. Ecco alcuni risultati, compilati grazie alla collaborazione di altri utenti di Real 3D, che mostrano i tempi di calcolo relativo ai due progetti:

Amiga 3000 68030/25mhz
9500 sec circa (2 ore e mezza)
??? (tempo troppo elevato per il secondo benchmark)

Amiga 68040/33mhz
794 sec (13.2 minuti)
38800 sec (10 ore e 46 minuti)

Amiga 68060/50mhz
(codice non ottimizzato)
10 sec (11.8 minuti)
16117 sec (4 ore e 28 minuti)

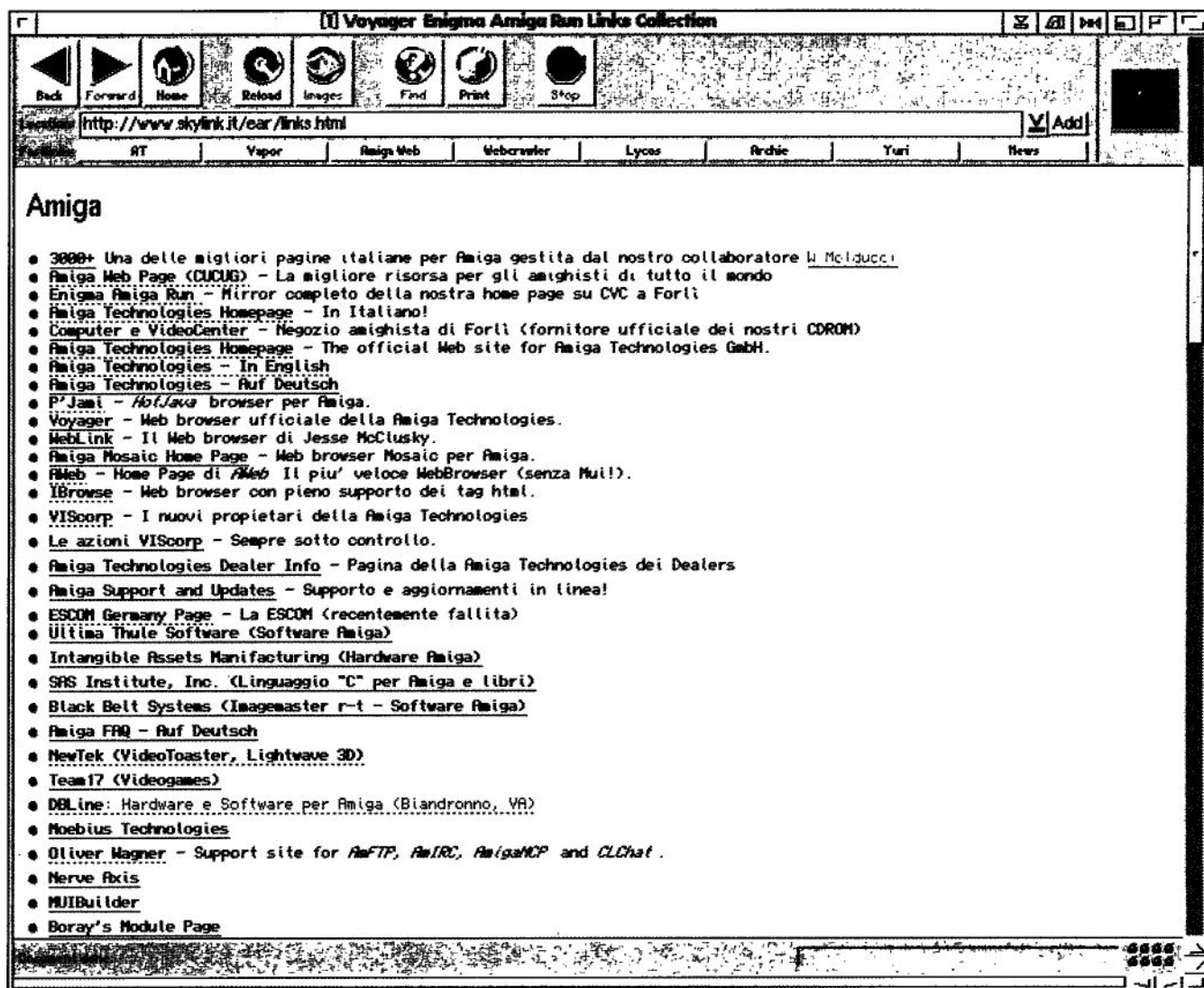
Pentium 100mhz
357 sec (6 minuti)
567 sec (2 ore e 22 minuti)

Pentium 150mhz
194 sec (3.2 minuti)
4410 sec (1 ora e 13 minuti)

DEC Alpha 21064/266mhz
150 sec (2.5 minuti)
3227 sec (53 minuti)

DEC Alpha 21164/333mhz (valori migliorabili)
77 sec (1.2 minuti)
1380 sec (23 minuti)

Aziende in rete

Internet e Amiga: prosegue la nostra visita ai siti dedicati alla produttività con Amiga.

°Presto tutte le aziende citate nella rubrica saranno immesse nella nostra pagina link.

Produttività su internet (III)

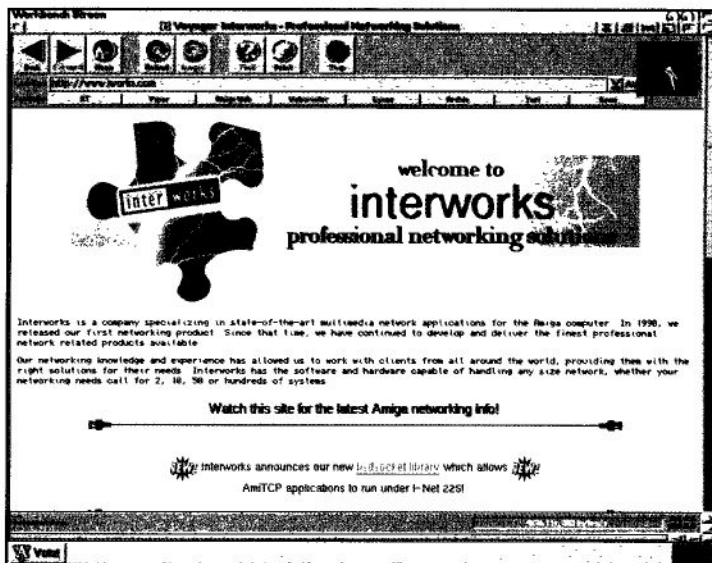
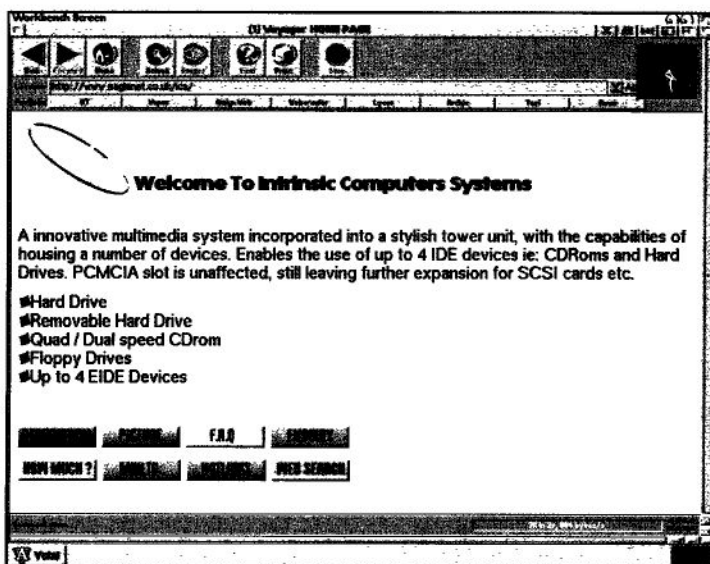
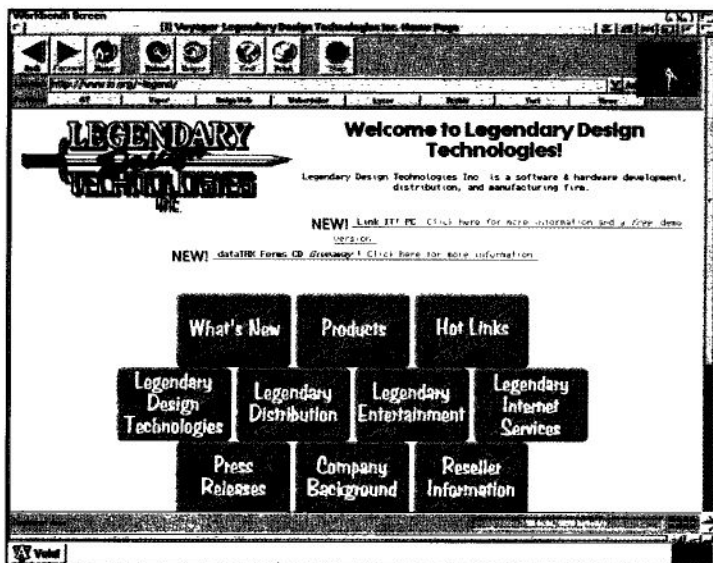
di ***Marco Milano***

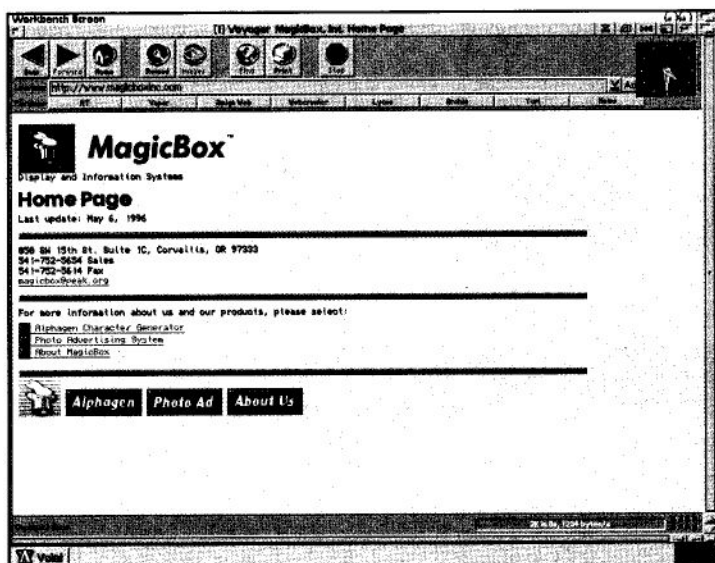
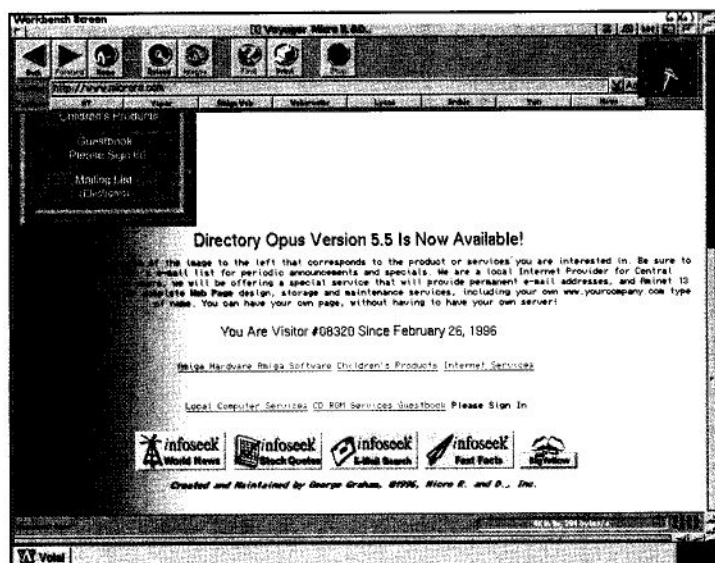
Continua la nostra ricerca, iniziata due mesi fa, di tutto quello che può essere utile all'utente Amiga "serio" e che è possibile reperire su Internet. In questo terzo articolo proseguiamo l'analisi dei siti "commerciali" hardware, ovvero dedicati alle marche più importanti che attualmente producono hardware per Amiga.

Interworks
http://www.iworks.com

La Interworks, casa californiana, produce hardware e software per connessioni in rete tra Amiga, da 2 a centinaia di computer collegati.
Tra i suoi prodotti spicca la scheda "Amiganet", per Amiga 2000/3000/4000, una card Ethernet in standard Zorro II che è addirittura garantita a vita dalla casa produttrice.
Le caratteristiche principali sono il supporto per reti 10Base2 (thinnet) e 10Base5 (thick net), la presenza di driver software "SANA-II compliant" e la velocità di 10Mbps.
Questo prodotto è disponibile anche in versione PCMCIA per A600 e 1200, con il nome di "I-Card": le caratteristiche sono le stesse.
Tra gli altri prodotti notiamo il software di rete "ENLAN-DFS", "T-Net", una soluzione per il rendering distribuito in rete per Lightwave, ed il nuovo "I-Net 225", un software inter-piattaforma di network TCP/IP che supporta arp, chmod, chown finger, ftp, host, ifconfig, last, login, lpr, ls, ncftp, netstat, nfsc, nfsmgr, passwd, ping, rcp, rsh, rlogin, route, showmount, telnet, traceroute, whois ecc., ed è fornito con utility molto potenti, FTP, Browser e così via.
Il sito è graficamente poco interessante, ma i link sono numerosi e ben organizzati.
La velocità è notevole, grazie alla disposizione intelligente delle immagini dei prodotti, che vengono caricate solo a richiesta.

Intrinsic Computers Systems
http://www.eaglenet.co.uk/ics

Un sito che colpisce subito, per la sua home page giallo paglierino.
L'eleganza non è il loro forte, ma i prodotti sono validi: "Multimedia Station", una soluzione per Amiga 1200 che lo trasforma in un potente Tower, con case multimediale, CD-ROM 4X ed Hard Disk IDE, espansione di RAM da 8 MByte, il tutto senza occupare la porta PCMCIA o disabilitarla come fanno molte schede RAM. Il tutto a 450 Sterline, un prezzo decisamente elevato anche considerando che vi è compresa l'interfaccia IDE a quattro connettori.
Il sito è esteticamente difficile da apprezzare, ma con alcuni link ben fatti ed un'utile sezione di FAQ.

Ecco il sito della Interworks. La grafica non manca (ovviamente).

Una tinta di giallo per la Instrinsic Computer Systems.

Grafica gotica per i leggendari...

Cosa c'é dentro la "scatola magica" ?

Quando la rete è produttiva...

Legendary Design Technologies http://www.io.org/~legend

Questa società produce software ed hardware, oltre a distribuire prodotti altrui.
Tra le sue realizzazioni notiamo "SCSI 4000", una schedina che aggiunge una porta SCSI esterna (DB-25) all'Amiga 4000.
Si inserisce nella WarpEngine o in qualunque device SCSI interno, ed aggiunge una porta a 25 poli per collegare periferiche SCSI esterne, come scanner, CD-ROM, CD Recorder, Tape Backup, ecc.
E' dotata di passthrough per unità SCSI interne, e costa solo 60 dollari.
Il sito, a sfondo giallo, è ben fatto: pur non avendo una struttura interessante, fornisce una pagina per ogni prodotto molto ben realizzata, con foto a colori, caratteristiche e prezzi.

Magic Box http://www.magicboxinc.com

Questo sito fa luce su uno degli argomenti più discussi parlando di tecnologia Amiga: le Set-Top Box.
Si tratta di quelle scatole nere che dovrebbero consentire di interagire con la nostra televizione domestica, scegliendo i programmi ed i film che vogliamo vedere, partecipando a giochi e sondaggi, sfogliando cataloghi e acquistando, ecc.
Per ora questa nuova realtà Amiga è rimasta sulla carta dei vari compratori, di Amiga, e la VisCorp sembra intenzionata a farne finalmente qualcosa di buono. Ma per ora queste Set Top Boxes non esistono: invece esistono le magiche scatolette basate su Amiga della "MagicBox", una casa statunitense. Si tratta di una potente titolatrice e generatrice di caratteri, di un generatore di pubblicità video per Internet o per la trasmissione televisiva, e di un "inseritore" di pubblicità TV. Il generatore di caratteri, "AlphaGen", è decisamente professionale: 256 colori da palette di 16 milioni, caratteri a 70ns, risoluzione di 720x482 (NTSC), quattro regioni di visualizzazione indipendenti sull'immagine televisiva (ad esempio logo del canale, orologio, titoli scorrevoli ecc., 2000 background, Creativity Pack per modificarli, svariati font, gestione sino a 200 pagine, eventi Timer, controlli VTR, connessione seriale verso un altro AlphaGen, upgrades su CD-ROM, grafica e software per gestione previsioni del tempo, tastiera migliorata, controllo ad infrarossi e modulo UPS per evitare interruzioni di tensione in caso di blackout. Delle videate rendono conto di cosa è possibile realizzare con questo prodotto nelle trasmissioni televisive: impressionante!
Il generatore di pubblicità, dal nome di "Photo Advertising System", ha anch'esso delle caratteristiche potenti: è formato da ben due computer, uno per la generazione ed uno per il Playback delle pubblicità, software integrato di Paint e manipolazione immagini, controllo VCR professionali, scheduler delle trasmissioni, centinaia di immagini e sfondi già pronti.
Il sito è decisamente piccolo, essendo formato da sole 4/5 pagine. Le descrizioni dei prodotti sono perlopiù testuali, ma per il Character Generator vi sono numerose e belle foto sia della macchina che dei risultati ottenibili nelle trasmissioni TV.

Micro R. &D. http://www.micrord.com

In questo sito invece, la grafica e l'eleganza delle scelte stilistiche nella Home Page ne fanno qualcosa di molto piacevole e non pesante. Le sottopagine, selezionabili da eleganti menu in "legno", sono molte ma decisamente meno belle. C'é anche un "GuestBook" per scrivere il proprio commento sul sito. Tra i prodotti Hardware ricordiamo "BigFoot", i famosi alimentatori sovradimensionati

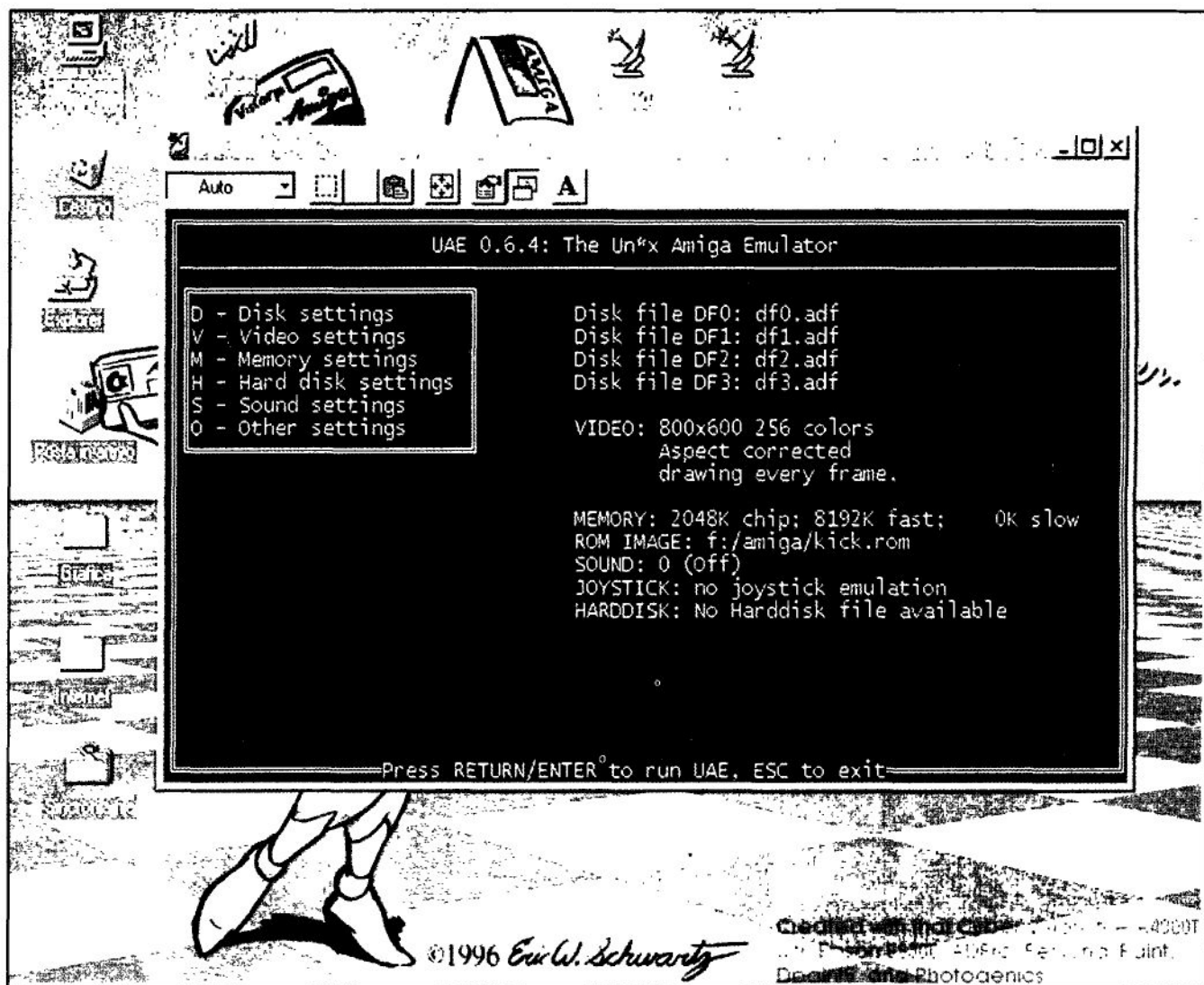
(anzi, non sottodimensionati come quelli Commodore originali) per tutti gli Amiga: si va da 250W per Amiga 500 a ben 300W per A4000. Altri prodotti comprendono un mouse a 3 tasti, espansioni RAM per A600/1200, switcher ROM ed un'interfaccia MIDI, la nota "Pyramid", decisamente professionale, dedicata a tutti gli Amiga escluso il 1000. L'interfaccia dispone dell'utilissima porta "Pass-Through" per collegare MIDI e MODEM alla stessa seriale, e di un MIDI In, 2 MIDI Out e 2 Through, tutto a 59 dollari.

Ed infine la NewTek aspettando Lightwave 5.0.

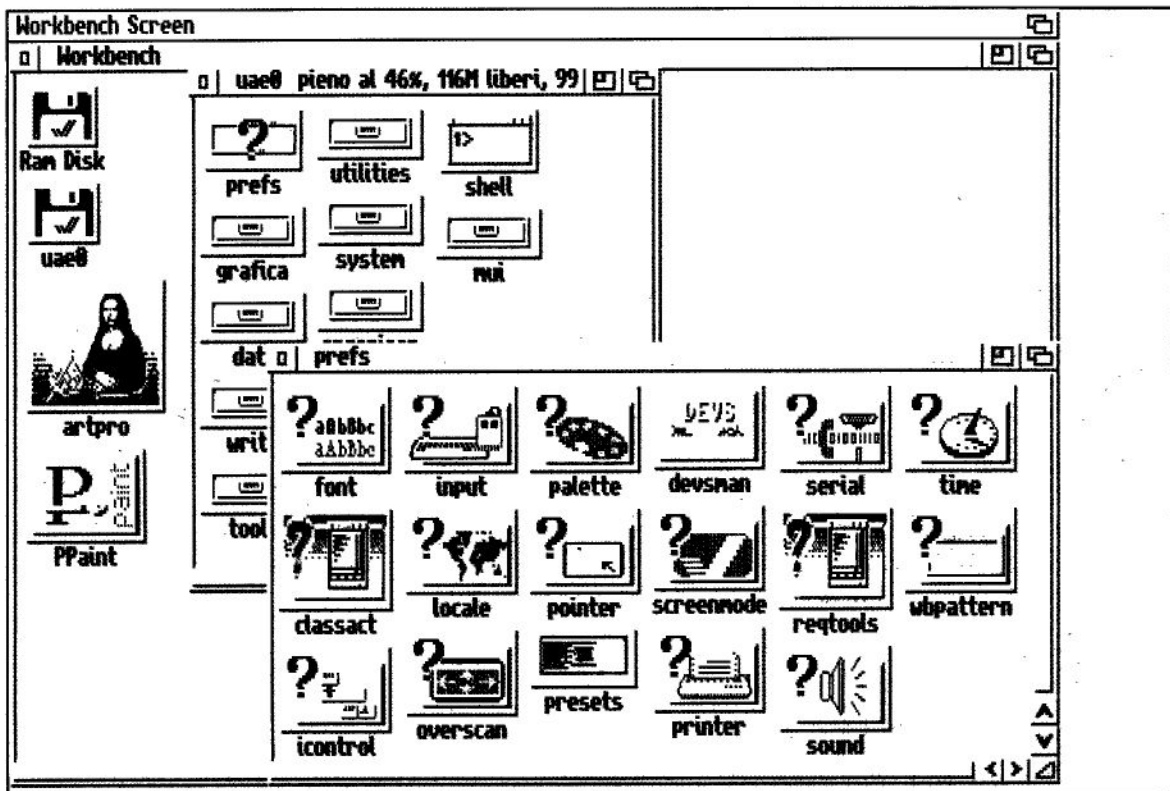
NewTek
http://www.newtek.com

Eccoci di fronte ad un vero mito: la NewTek è la produttrice del Video Toaster, relegato negli USA in quanto esiste solo in NTSC, e del software di rendering "Lightwave", utilizzabile anche in PAL. Siamo di fronte ad uno dei siti più belli per Amiga, a cominciare dal gigantesco logo della Home Page. La struttura del sito è ottimamente realizzata, e comprende l'uso delle Frame per una migliore navigazione interna. Vi sono sezioni dedicate alle ultime notizie NewTek, domande e risposte, storia della NewTek (con il giusto credito all'Amiga), numeri utili ed indirizzi, Press Releases, informazioni sul Siggraph ed un Form da riempire per ricevere un pacchetto informativo. Purtroppo l'annuncio, carico di grafica e meravigliose immagini, relativo a Lightwave 5.0 per ora riguarda solo i possessori di workstation DEC Alpha e PC, ma fortunatamente per tutta la comunità Amiga, la nostra beneamata macchina è compresa tra le prossime piattaforme che potranno godere di tanta magnificenza: Amiga, SGI e Power Mac. Anche per questa volta è tutto: nei prossimi mesi continueremo ad esplorare i migliori siti di produttività per Amiga.

L'emulatore di Amiga per tutte le board

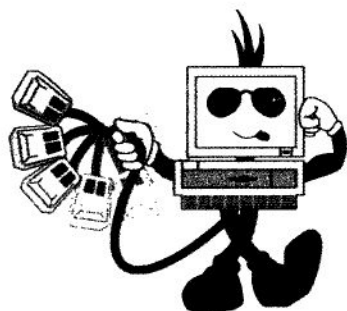
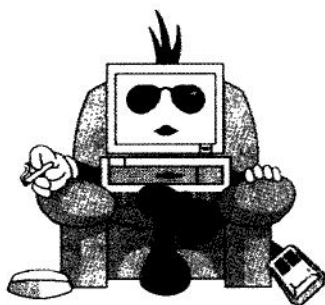
Come cambiano i tempi. Prima erano i PC ad essere emulati sugli Amiga, oggi è l'esatto contrario. Oggi il nostro computer sarà anche impareggiabile, irraggiungibile ma non è più

Accendi l'Amiga su un PC

di **William Molducci** (will@sira.it)

Un gruppo di programmatori (tra cui anche Christian Bauer) sta sviluppando UAE, un emulatore di Amiga per diversi ambienti, il progetto viene sviluppato su sistemi Unix e successivamente reso disponibile anche per Mac, OS/2 e Dos, quest'ultimo porting è realizzato da Gustavo Goedert
Durante la prova il nostro scetticismo iniziale si è dovuto arrendere di fronte all'evidenza, in quanto ci siamo trovati di fronte ad un vero e proprio Amiga, che gira sotto Dos v5.0 o superiore e anche Windows 95 (in modalità Dos e in attesa di una versione apposita).

Questa immagine l'abbiamo catturata, dopo aver aperto un po' di finestre e lanciato qualche programma.

Attualmente viene emulato un Amiga 500 con processore 68000 o 68020 e FPU 68881, oltre a 2 MB di Chip Ram e fino a 8 MB di Fast, ovvero un A1200 con chipset ECS.
La configurazione da noi utilizzata comprendeva un Pentium 133 con 32 Mbyte di Ram e scheda grafica S3 868, i requisiti minimi necessari sono un 486 (consigliato Pentium), scheda S-VGA e 8 Mbyte di Ram disponibili.
Oltre alla gestione della memoria è possibile definire la risoluzione grafica, creare l'hard disk, tramite file o con l'utilizzo di un'apposita directory. Quest'ultimo modo è preferibile, in quanto consente di scambiare i dati con il PC, il tutto senza dover effettuare alcun tipo di formattazione, inoltre viene supportata la scheda audio Sound Blaster, per emulare il suono di Amiga.
Il sistema funziona con ROM e dischi immagine (il Workbench su DF0:) trasferiti su file, tramite apposite utility, con il rispetto di tutti i copyright, gli OS supportati vanno dal 1.3 al 3.1.

Prova

La prova su strada è stata positiva, abbiamo ritrovato su PC, le maggiori caratteristiche del nostro computer, quali spostamento di schermi, risoluzioni diverse per ogni programma, multitasking, ecc. I vari test si sono dovuti basare sul cronometro, in quanto Aibb non funziona e Sysinfo è inattendibile, rilevando comunque una velocità operativa non ancora al livello di Amiga, ma assolutamente da non disprezzare.

Per migliorare il tempo di caricamento del Workbench è consigliata la creazione dell'hard disk, in luogo del drive. L'elenco dei programmi compatibili con UAE è notevole, soprattutto per i giochi, tra gli applicativi segnaliamo Personal Write, Personal Paint, Personal Fonts Maker, Deluxe Paint, Directory Opus, Brillance, CygnusED Prof, Photogenics, ImageFX e MUI.
La versione 0.64, che trovate all'interno del Cd-Rom di questo mese, ha un piccolo bug, anche se migliora la stabilità di quella precedente, per ovviare al problema, create un file di testo vuoto con il nome di "uae.rc" e successivamente caricate il programma con l'opzione -o (uae -o).
Una volta entrati nell'interfaccia di configurazione e compiute le dovute scelte, utilizzate l'opzione "O" per selezionare il file del kickstart, quindi premete invio (due volte) e aspettate di veder apparire il Workbench.

URL:
http://rdragon.livewire.com.au/homepages/timgunn/uae.html
http://tinos.pucrs.br/~ggoedert/dosuae.html.

CD-ROM

DIDATTICA

DTP

DESKTOP VIDEO

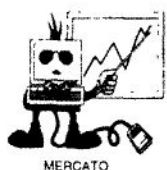
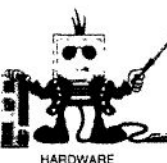
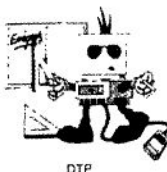
GAMES

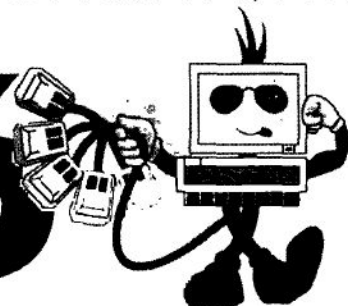
HARDWARE

GRAFICA

MERCATO

RAY TRACING

MUSICA

Campagna Abbonamenti

1996

assicuratevi un anno di **Enigma Amiga Run...**

Inviate il tagliando a: **G.R.Edizioni, Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano** - Tel. (02)38.01.00.30

Desidero abbonarmi a **Enigma Amiga Run** con **CD-ROM** al prezzo speciale di lire **120.000** per 11 numeri con garanzia di prezzo bloccato.

Nome e Cognome: ______________________

Indirizzo: ______________________

C.A.P.: ________ Località: ______________ Prov.: _____

Allego:

Fotocopia ricevuta Vaglia Postale ☐

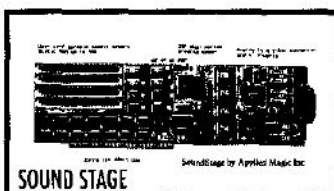
Assegno Bancario Non trasferibile ☐

L'abbonamento partirà dal primo numero raggiungibile. L'abbonamento dà diritto a 11 numeri con uno sconto di lire 45.000. Gli abbonati sono pregati di lasciare anche il loro numero telefonico. Le società interessate all'abbonamento devono segnalare anche la loro partita IVA e aggiungere **2000** lire per le spese postali. Per ogni disguido telefonare tutti i giorni feriali dalle ore 10.00 alle ore 12.30 al numero *(02)38.01.00.30*. Il rinnovo dell'abbonamento verrà offerto dall'editore alla data di scadenza. Queste disposizioni annullano tutte quelle precedenti. **L'editore non si assume nessuna responsabilità per tutti i numeri inviati e smarriti durante la spedizione**

PARLI INTERNET?

Db-Line

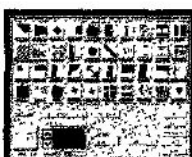
PER ORDINI **0332/768000** DALLE 9:30 ALLA 23:00

HELP LINE AMIGA
TEL. 0332/767383
ASSISTENZA TECNICA PRODOTTI DB LINE
DALLE 15:00 ALLE 18:00

SISTEMA DIGITAL BROADCASTER 32 ELITE

Sistema completo per il montaggio video non-lineare di qualità Betacam per A4000. Con DBC 32 Elite il montaggio video digitale Composito S-Video o Component mantiene una reale qualità broadcast grazie all'utilizzo dello standard di conversione analogica CCIR 601 e tra l'imput e l'output NON noterete alcuna differenza di segnale. E' possibile versare su disco rigido le proprie sequenze video, montare le scene in modo non lineare ovvero con accesso sui singoli quadri in modo immediato, eliminando così le lunghe attese di riavvolgimento e di ricerca e registrare su nastro il prodotto finale della propria creatività. Assemblare immagini digitali create manualmente o con programmi di animazione 3D sostituendo la registrazione a passo uno. Produrre effetti speciali e transizioni Off-Line illimitati, indipendenti dalle apparecchiature. Inserire il vostro video nelle animazioni, e le animazioni nel vostro video. Permette il "Rotoscoping". Possibilità di elaborare i singoli quadri e semiquadri dei fotogrammi digitalizzati con programmi grafici o di elaborazione immagine.

DISPONIBILE SCHEDA SOUNDSTAGE PER L'EDITING AUDIO E PER LA GESTIONE DI EFFETTI IN TEMPO REALE

SISTEMA VLAB-MOTION

Sistema completo per il montaggio video e audio non lineare di qualità S-VHS. Composto da Scheda Vlab Motion Jpeg con software di gestione MovieShop, Scheda Audio Toccata con software Samplitude, Scheda Grafica Retina (consigliata), Software Nucleus in Italiano per automatizzare gli effetti di transizione.

NUCLEUS - Il server Arexx per Movieshop

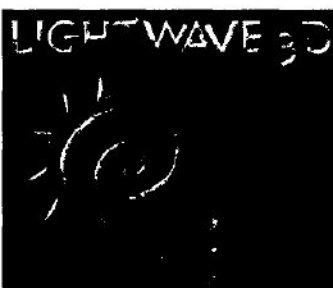
Permette la realizzazione di transizioni e tendine fra scene di Movieshop con effetti stile, gocce di pioggia, pendolo, turnpage, doors, e molti altri per un totale di 40 tendine di sicuro impatto per le vostre produzioni video. Nucleus è completamente in lingua italiana ed è di uso estremamente semplice. Ad ogni bottone, corrisponde un effetto differente.

SCALA

Scala MM400 / Echo EE100 / Scala RS422 *CONTROL CARD / Scala Art Library Vol. 1, Vol. 2*, Scala Symbol Library. Upgrade e offerte disponibili

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA.

IMAGE VISION 1.0 FLOPPY + CD

ImageVision è un programma multimediale per la creazione di presentazioni professionali d'effetto in maniera facile ed intuitiva grazie ad un'interfaccia grafica che nessun altro programma rende disponibile. Si ha pieno controllo su tutti gli eventi (immagini grafiche, animazioni iff-cdxl-mpeg, campioni sonori ecc.) e una panoramica globale sul lavoro che state svolgendo. Tutto solo con un semplice click del mouse.

LIGHT WAVE 3D (Vers. 4.0)

Finalmente disponibile l'ultima versione dell'eccellente programma di grafica ed animazione 3D, sono ora disponibili le seguenti versioni: Amiga, Windows e NT

AMI FILE SAVE

Il nuovo file system standart per il tuo Amiga. Sistema di salvataggio dei file non più dischi corrotti per crash - visualizzazione istantanea delle *directory* - accesso parallelo senza perdita di prestazioni. DISPONIBILI VERSIONI "USERS" E "PROFESSIONAL"

CLOANTO PERSONAL PAINT

Programma di disegno, animazione ed elaborazione d'immagini potente e facile da usare. Effetti speciali tra cui bassorilievo e stereogrammi tridimensionali. Alta qualità di stampa a 24bit, gestione dei modi video Retargetable Graphics, formati file IFF, PNG, Data Type etc. Driver PostScript professionale

MODEM/FAX 28.800/14.400 ESTERNI PER AMIGA

in dotazione: cavo seriale, software modem, gestione fax, collegamento internet

SOFTWARE PER AMIGA:

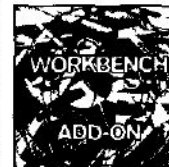
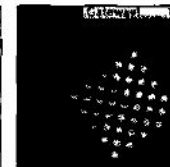
Ami-FileSafe Professional & User Version - AsimCDFS 3.5 - Cinema 4D Pro Versione Italiana - Cinema 4D Versione Inglese - CyberGraphx 24bit driver - Diavolo Backup (disp. versione Professional) - Directory Opus Vers. 5 Inglese - Disk Expander - Disk Salv. 4.0 - DiskMagic - Guru Rom - Image FX 2.x - ImageVision 1.0 - Master ISO V. 1.23 - NUCLEUS - Personal Paint 6.4 - Photogenics 1.2 - Scala MM400 - TURBO print Professional 4.1 - Twist 2 Relational database for Amiga - Video Backup Scart - X-DVE 2.0 - Zip Tools (indispensabile per squirrel e iomega)... e altro ancora.

PLUG IN PER LIGHT WAVE

Fiberfactory per Amiga/DEC Alpha/INTEL - IMPACT per Amiga/DEC Alpha/INTEL - MotionMaster Vol. I e II per Amiga - Sparks per Amiga/Alpha/INTEL - The Camelot Collection (Replica) - The Interior Design Collection (Replica) - The Wright Collection (Replica Tech.) - VertiLectric 1.0 DEC Alpha/INTEL - WCS World Construction Set 2.00 Amiga/INTEL ... ed altri ancora

AMINET VOL. 11

TOOLS UNLIMITED 1: BEST OF BLANKERS

GOLD FISH VOL. 3

WORKBENCH ADD-ON

GATEWAY! VOL. 2

ONLINE LIBRARY VOL. 1

3D - GFX

XIPAINT V. 4

SOFTWARE 2000 UK 2 CD

NETWORK CD VOL. 2

THE EPIC COLLECTION

CLOANTO PERSONAL SUITE

CLOANTO THE KARA COLLECTION

LIGHT ROM 3

HORROR SENSATION

DISTRIBUTORE PER L'ITALIA: DB LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO/VA
TEL. 0332/768000 - FAX 0332/767244 - 768066 - VOXonFAX 0332/767360 - bbs: 0332/767383
e-mail: info@dbline.it - www.dbline.it

VOXonFAX 0332/767360 / Servizio informazioni in linea 24/24 h.
Dal telefono del tuo fax chiami VOXonFAX e ricevi: • servizio novità • schede tecniche di tutti i prodotti • listini ed offerte - richiedi il codice di accesso, il servizio è gratuito.